

Año VII - Nº 77 - 450 Ptas.
HOBBY
CONSOLAS
HOBBY PRESS
Avalancha de novedades
ALUNDRA
RASCAL
NBA PRO
TETRISPHERE
DARK OMEN
PANDEMONIUM 2
FIGHTERS DESTINY
PANZER DRAGOON 2
DEATHTRAP DUNGEON
Participa en la elección de LOS MEJORES JUEGOS DEL 97
¡¡Sorteamos 20 consolas y 20 juegos!!
¡¡SENSACIONAL REGALO!!
CALENDARIO DE 16 págs. DE «TOMB RAIDER II»
El mayor mito de la lucha prepara su regreso.
TEKKEN 3
8 426239 010016 00077



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción: Rubén J. Navarro, Jonathan Dómbriz
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por


Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 77 - Febrero 1998

Editorial

Un siglo de diversión.

Este mes queremos hacernos eco de un tema que, por las cartas que recibimos, hemos comprobado que os tiene un poco preocupados a algunos de vosotros. Nos referimos a los rumores sobre el posible lanzamiento de nuevas consolas.

Pues bien, tan sólo vamos a deciros una cosa: podéis estar absolutamente seguros de que en España, por lo menos hasta el año 2000, no va a salir ninguna consola nueva. Y hacemos un cálculo rápido: dos añitos, por 365... tenéis por delante, como mínimo, 730 días, o 17.520 horas, para disfrutar a tope con vuestra PlayStation, N64, Saturn o cualquier otra consola que os hayáis comprado estas navidades (si es que no la tenéis desde hace más tiempo). Vamos, ¡que podéis hartaros de vuestra consola antes de que salga otra nueva!

Pero no penséis que esto lo decimos por decir. Mirad: vamos a hacer un planteamiento lógico.

Sony. ¿De verdad álguien puede pensar que Sony puede tener la más mínima intención de matar a la gallina de los huevos de oro, cuando PlayStation es la consola que más se está vendiendo en el mundo entero? Absurdo, ¿verdad? Pues eso.

Nintendo. Como sabéis, en Japón se está desarrollando en estos momentos el 64DD, un lector de CDs que ampliará las posibilidades de N64. Estaréis de acuerdo, entonces, que no sa van a desmarcar ahora con otra nueva consola, ¿no? Pues otros que tampoco.

Y Sega. Esta compañía sí que podría tener (tiene) interés en que las cosas cambien. Pero Sega ya ha "anunciado" que va a sacar una nueva consola en Japón para finales del 99 y, teniendo en cuenta que el retraso del mercado europeo con el japonés es de, por lo menos, un añito... pues eso, que para antes del 2000 tranquilos, porque aquí tenemos PlayStation, Nintendo 64 y Saturn para rato.

Así que no os pongáis nerviosos, relajaros y disfrutad a tope con vuestra actual consola, que todavía puede proporcionaros miles y miles de horas de diversión. Por lo menos, por lo menos... hasta el siglo que viene.

Amalio Gómez.

EL SENSOR

Un brazo biónico para jugar

Se llama Glove, es de Reality Quest y se vende en Estados Unidos, incluso através de Internet. Como podéis ver se trata de una especie de brazo biónico con una mano mecánica en la que están todos los botones del pad normal de PlayStation y que permite controlar los juegos con movimientos más o menos naturales de la mano. Por si fuera poco, puede funcionar como pad analógico o digital y sus creadores dicen que es 100% compatible con el standard del controller pad.

¿Será que la Realidad Virtual se acerca a PlayStation.



$ 89'95

MOLA

• El final de «Tomb Raider 2»...
Está claro que los chicos de Core son conscientes del morbo que despierta su personaje...

• «Bushido Blade»: ya era hora de que hicieran un juego de lucha diferente.
Sí, es tan diferente que a muchos les parecerá incluso demasiado diferente.

• Que nos hayáis dado la oportunidad de disfrutar de los 22 mangas ganadores.
Dadle las gracias a los autores de los dibujos.

• En concurso de «Tomb Raider 2» del mes pasado.
El mes próximo publicaremos los dibujos ganadores. ¡Atentos!

• Las primeras imágenes de «Tekken 3»: el juego promete.
Pues suponemos que vas a alucinar con todo lo que te contamos en este número de esta joya de Namco.

• Lo largo, trepidante y envolvente que es «Final Fantasy VII»: parece un culebrón.
Sí, pero un culebrón protagonizado por ti, Antonio Manuel Sigfrido.

• El realismo de los juegos con comentarios en castellano.
Parece que todo el mundo se está dando cuenta de lo importante que es traducir los juegos.

• El terrorífico «Resident Evil 2».
Estamos deseando que salga de una vez la segunda parte.

• Los vídeos de «Street Fighter»: me muero de ganas por ver el próximo capítulo.
Bueno... en fin... espero que el calendario de Lara Croft te quite un poco el disgusto. Perdón.

• «ISS 64»: sigue siendo el mejor juego de fútbol.
Y tardaremos mucho tiempo en ver otro que lo supere.

• «Zelda 64» y «Banjo Kazooie»: tienen una pinta increíble.
Paciencia, ya falta menos...

• La dificultad de «Diddy Kong Racing».
Mucho monito, mucha ardillita, pero luego... ¡es un juego pa' hombres!

• El 2º Salón del Videojuego del Círculo de Bellas Artes: muchísimo mejor organizado que el anterior.
De la experiencia se aprende.

• El Club Nintendo, que no deja de sorprender con sus promociones.
Una excelente manera de tener contentos a sus socios.

• Que salga el Nou Camp en el «FIFA '98».
Sería injusto que no saliera uno de los mejores estadios del mundo.

• El maravilloso «Abe's Oddysee».
Un juego realmente genial.

• Que exista un tal Shigeru Miyamoto, el mayor talento del mundo de los videojuegos.
¿Te imaginas las horas de diversión que este genio le ha dado al mundo? ¡Habría que hacerle un monumento!

• Los gráficos supersuaves y en tiempo real de «Goldeneye 007».
Un juegazo, sí señor.

• La cantidad de concursos que hacéis, aunque a mí no me toque ninguno.
Es que si te tocara sería ya la bomba...

• Que bajen los precios de los cartuchos de N64, aunque sólo sean los de la propia Nintendo.
Hay cartuchos geniales que ya tienen un precio más que aceptable.

• Que «Tomb Raider 2» haya superado lo insuperable: a su antecesor.
No esperábamos menos de Core.

• El Psygnosis-bus: parece que leyeran mi pensamiento.
Todos los autobuses de todas las ciudades deberían ser así. ¿Te imaginas?

• Que no haya problemas con la piratería en los cartuchos.
Molaría muchísimo más que la piratería dejara de ser un problema para todos: cartuchos y CDs.

Premios
"a la americana".



BEST NINTENDO 64 GAME
winner: san francisco rush
contenders

BEST PC GAME
winner: jedi knight
contenders

MOST INNOVATIVE GAME
winner: parappa the rapper
contenders

La revista estadounidense Ultra Game Player ha publicado en su número de Navidad una curiosa lista en la que premian a los mejores juegos en diferentes géneros y en muy curiosas categorías.

Aunque en general estamos de acuerdo con la mayoría de los premios, no deja de chocarnos que un cartucho como «San Francisco Rush» haya sido elegido el mejor juego para Nintendo 64 y el mejor juego de carreras para todos los formatos. Claro, a lo mejor estaríamos de acuerdo si en vez de correr por las calles de San Francisco pudiéramos enfilar la Castellana de Madrid o la Diagonal de Barcelona... En fin, sobre gustos....

Otra curiosidad de estos simpáticos premios ha sido la de otorgar un galardón al personaje con mejor vestuario y otro al peor vestido. Los ganadores han sido el Conde Drácula de «Castlevania X» y Fargus, el bufón de «Pandemonium 2», respectivamente.

El personaje femenino con más carisma ha sido ¿adivináis? Lara Croft de «Tomb Raider» y el personaje masculino Vicent Valentine, un personaje oculto de «Final Fantasy VII».

Entre los premios realmente importantes destacan «Tomb Raider 2» como mejor juego del año, «Parappa the Rapper» como el más innovador y «Crash Bandicoot 2» como el juego con mejores gráficos.

"Todo se reduce a tres palabras: «Super Mario 64» ...tan simple como esto. No perderemos esta batalla."

Howard Lincoln, Presidente de Nintendo América, hablando acerca de porqué Nintendo 64 podría superar a PlayStation.

Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	FIFA ´98 (PSX, PC, N64, MD)
2	TOMB RAIDER 2 (PSX, PC)
3	GRAND THEFT AUTO (PSX, PC)
4	TOCA TOURING CAR (PSX,PC)
5	DIDDY KONG RACING (N64)
6	CRASH BANDICOOT 2 (PSX)
7	GOLDENEYE (N64)
8	FINAL FANTASY VII (PSX)
9	TIME CRISIS (PSX)
10	QUAKE II (PSX)
11	DUKE NUKEM (PSX, N64, SAT)
12	CHAMP. MANAGER (PC)

Cinco millones de copias vendidas de Final Fantasy VII

Desde su lanzamiento en Japón en Enero de 1997, el genial «Final fantasy VII» de Square ha vendido cinco millones de copias en todo el mundo.

En USA ya vendió un millón de unidades antes de la campaña de Navidad y en Europa desde su lanzamiento en Noviembre del 97 las ventas han excedido las quinientas mil unidades.

James Armstrong, Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment España, ha comentado al respecto: *"Las ventas de Final Fantasy VII han alcanzado en nuestro país la cifra record de 65.000 unidades en tan sólo dos meses. El lanzamiento de Final Fantasy VII, supone un gran hito en la historia de PlayStation. Square ha demostrado que las posibilidades de esta consola son inmensas. En España decidimos dar a conocer este título mediante una campaña de televisión, y estamos francamente satisfechos de los resultados. Pero al éxito de Final Fantasy VII quienes más están contribuyendo finalmente, son los propios usuarios. El boca a boca sobre este juego ha creado una actitud muy positiva en el mercado".*

NI FU NI FA

• **«Street Fighter Collection»: visto uno, vistos todos.**
Si eres un fanático de la serie, puede que te resulte interesante tenerlo. Si no... ya lo has dicho tú.

• **Las conversiones de SNK para PlayStation: escasas y regulares.**
Tranquilos, parece ser que SNK va a hacer juegos originales para PlayStation

• **Que estén sacando tantas revistas especializadas: no tienen ni pizca de comparación con vosotros.**
Se agradece el elogio.

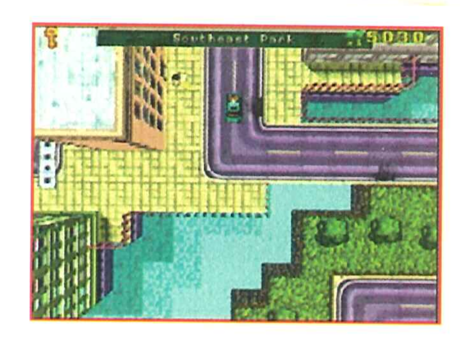
• **La sección "Arcade Show". Si tengo una consola, ¿para qué quiero ir a la recreativa?**
Porque lo que hoy está en recreativa, mañana posiblemente estará en tu consola.

• **El juego de las Spice Girls.**
Pues seguro que se venden millones de copias.

• **Las olas de «Rapid Racer»: no tienen ni punto de comparación con las de «Wave Race 64».**
Vale, Pamela Anderson.

• **La manía de sacar para las nuevas consolas recopilatorios del año catapún.**
Ediciones especiales para jóvenes carrozas. Un equivalente en el mundo de la música sería el disco de Grandes éxitos del Dúo Dinámico ¿o de Mozat?

¿Quién es «Grand Theft Auto»?



Seguro que os ha llamado la atención el título que ocupa la tercera posición en la lista de los juegos más vendidos en Gran Bretaña. Pues os contamos. «Grand Theft Auto» es un peculiar arcade que encomienda al jugador la misión de convertirse en un miembro de la Mafia. Para ello, dado que se empieza desde lo más bajo, hay que cumplir todo tipo de delitos: robar coches, atropellar a los peatones, disparar a la policía y demás "trabajitos finos". El jugador va andando o subido en un coche y la acción se sigue desde una vista aérea. No es que sea un juego con mucha "salsa de tomate", pero, sin duda, por lo especial del argumento, se trata de un título que no está recomendado precisamente para los más pequeños de la casa.

Este juego de BMG acaba de ser lanzado al mercado español de la mano de Proein.

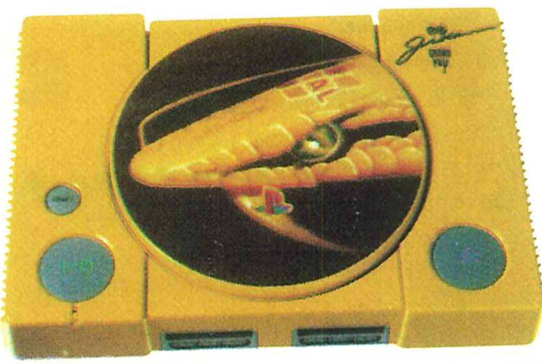
Los + deseados

1	Tekken 3 (PSX)
2	Virtua Fighter 3 (Saturn)
3	Zelda 64 (N 64)
4	Resident Evil 2 (PSX)
5	Dragon Ball (N 64)

Dos PlayStation de diseño.

Seguro que ya sabíais que en Gran Bretaña hay algunas empresas dedicadas a cromar de distintos colores las PlayStation. Pero lo que seguro que no habíais visto nunca son estas dos consolas específicamente fabricadas para conmemorar el lanzamiento del «F1 '97» de Psygnosis. La del perrito piloto va firmada por Paul Smith, famoso diseñador de moda, mientras que la amarilla lo está por el excelente diseñador de carrocerías Jordan.

No intentéis buscarlas en ninguna tienda, ya que sólo se ha fabricado una edición limitada de diez consolas, que han sido otorgadas como premio en distintas competiciones oficiales de PlayStation.





"Sacaremos «Super Mario 64 2» un año después del lanzamiento del 64DD, y será exclusivo para este soporte."
Shigeru Miyamoto

NO MOLA

• **Que con la suscripción a la revista regaléis mandos de Super Nintendo y no de Mega Drive: ¡Igualdad, señores!**
Es una cuestión de demanda.

• **Que no hagáis una guía de «Tomb Raider 2», con lo difícil que es.**
No nos gustan los profetas...

• **Que mis amigas me digan que soy la más rara del grupo porque prefiero comprar videojuegos antes que ropa o perfume.**
Tú, ni caso. Si dizen que dizan.

• **Que este año no regaléis un Calendario del 98.**
No, claro. Lo de «Tomb Raider II» es un anuncio de ropa de señora.

• **La pesada campaña publicitaria de Nintendo en TV: me sé hasta el rap del gordito en la discoteca.**
Muchos nos tememos que eso es justo lo que Nintendo pretendía.

• **La desaparición de Neo Geo, la sigo echando de menos.**
Otra que pasó a mejor vida.

• **No saber dónde ir a comprar los mangas que aparecen en "Otaku Manga".**
La mayoría se pueden conseguir en tiendas especializadas, otros sólo están al alcance de auténticos otakus.

• **La portada del número 76: estamos "americanizados".**
Yo diría que en esto de las consolas, más bien estamos "japonizados".

• **Que ya amenacen los de Sony con sacar una consola más potente y dejar tirados a los usuarios de PlayStation.**
Tranquilo, eso es lo último que le interesa a Sony en estos momentos.

• **Que sea obligatorio adquirir el vídeo adjunto con la revista.**
Por unos meses no vas tener que preocuparte por este tema.

• **Los accesorios de colorines: ¡Viva el gris!**
Tú mismo con tu mecanismo.

• **Que algún amigo mío piense que las consolas de CD son mejores porque se pueden duplicar los juegos.**
¿Tu amigo, por casualidad, tiene un parche en un ojo y una pata de palo?

• **Que no publiquéis cosas de Mega Drive y Super Nintendo.**
¡Ay, si las hubiera...!

• **Que no hayáis llevado un vídeo de PlayStation.**
Eso díselo a Sony España. ¡Ya nos habría gustado a nosotros!

• **No saber exactamente cuándo va a salir el esperadíiiiiiiiiiiiiiisimo «Zelda 64».**
Para el veraaaaaaaaaano... más o menos.

• **Que las nuevas consolas no tengan salida de auriculares como Mega Drive.**
Tienes más razón que un santo.

• **Que hayáis quitado la sección "Alta Resolución".**
Unas veces nos cabe, otras no... Tranquilo, volveremos a ponerla.

• **Que cada vez cueste más la revista.**
La revista... y el pan... y los tomates...

• **Que Rare no saque un «Killer Instinct» o un «Donkey Kong» en 3D.**
¿No te vale con «Banjo Kazooie»?

• **Lara: era lo más alto en el feminismo y la están convirtiendo lo más alto en el machismo: ¡¡"saliorros"!!**
Una observación realmente brillante.

• **Los opositores al cartucho: se nota que no saben mucho.**
Y sin haberlo deseado, te ha salido un pareado.

• **Que no hayan vuelto a aparecer mangas eróticos en la sección "Otaku Manga".**
No sólo de mangas eróticos vive el otaku.

SUBEN

Los RPG, que parecen estar viviendo su mejor momento, no sólo por el número de lanzamientos previstos, sino porque además casi todos estarán traducidos..

El fervor por los deportes de invierno con la proximidad de las Olimpiadas.

Los éxitos policiales contra la piratería, una lucha en la que todos ganamos.

Las ventas de «Final Fantasy VII», que han alcanzado unas cifras sin precedentes.

BAJAN

El número de lanzamientos para Saturn.

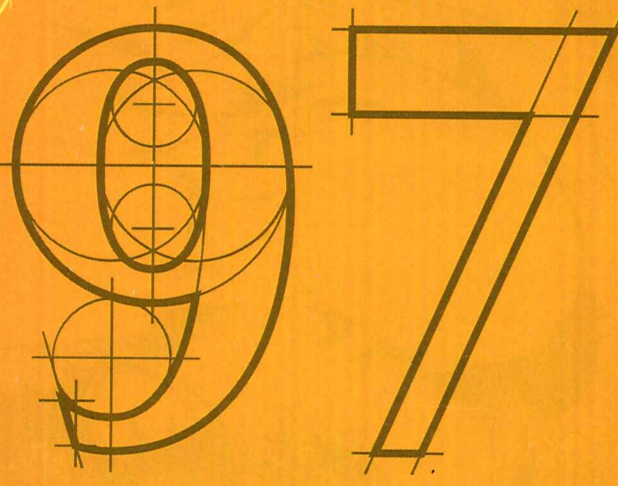
Han colaborado en este Sensor:

C-18 y Trunks (Córdoba), Hannibal Clemment (Cáceres), Sor Citro n (Málaga), Sergi Lizana (Madrid), David Navarro (Málaga), Javier Valdivia (Barcelona), Gokuh (Segovia), David Caballero (Ciudad Real), Chun Li y Cammy (Madrid), La Meteora (Córdoba), Han Solo (Málaga), Banjo Kazzoie (Sevilla),

¡¡Elige los Mejores del ´97!!

Te ofrecemos la oportunidad de que elijas los juegos, consolas y compañías que crees que han sido los mejores durante al pasado año.
Para ello no tienes más que marcar con una cruz la casilla correspondiente al juego que más te haya gustado para tu consola (marca sólo un juego por consola) y rellenar los cuatro apartados que aparecen en la parte inferior del cupón.
Recorta el cupón (no valen fotocopias), pon tus datos y envíalo a:
HOBBY PRESS, S.A.- HOBBY CONSOLAS
C/ De Los Ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid)
Indicando en el sobre: LOS MEJORES DEL ´97.

Los Mejores del



Bases de la votación

1º Podrán participar en esta votación todos los lectores de Hobby Consolas que envíen el cupón de participación (no valen fotocopias) a: Hobby Press, Hobby Consolas. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.

2º Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos del 28 de enero al 28 de febrero de 1998.

3º El escrutinio de los votos se realizará a lo largo del mes de febrero y los resultado se publicarán en un número próximo.

4º Entre todas las cartas recibidas se elegirán 20 que serán premiadas con una de las siguientes consolas: PlayStation, Nintendo64, Sega Saturn o Game Boy, más el juego que resulte ganador para cada consola.

5º Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador: Hobby Press, S.A.

¡¡Regalamos 20 consolas y 20 juegos!!



Entre todos los participantes sortearemos 5 PlayStation, 5 Nintendo64, 5 Sega Saturn y 5 Game Boy, más el juego que resulte ganador para cada consola.

Nintendo





PlayStation.

- ( ) Abe's Oddysee.
- ( ) Broken Sword 2
- ( ) Crash Bandicoot 2.
- ( ) Dragon Ball Final Bout.
- ( ) FIFA: Rumbo la Mundial 98.
- (X) Final Fantasy VII.
- ( ) F-1 '97
- ( ) ISS Pro.
- ( ) Resident Evil Director's Cut.
- ( ) Soul Blade.
- ( ) Street Fighter EX
- ( ) Time Crisis.
- ( ) Toca Touring Car.
- ( ) Tomb Raider 2.
- ( ) V-Rally.

Saturn.

- ( ) Atlantis.
- ( ) Fighters MegaMix.
- ( ) Last Bronx.
- ( ) Manx TT.
- ( ) Mundo Disco 2.
- ( ) Quake.
- ( ) Resident Evil.
- (X) Sega Touring Car.
- ( ) Sonic R.
- ( ) World Wide Soccer ´98.

Nintendo 64.

- ( ) Diddy Kong Racing.
- ( ) Doom 64.
- ( ) Duke Nukem 64.
- ( ) Extreme G.
- (X) GoldenEye.
- ( ) ISS 64.
- ( ) Lylat Wars.
- ( ) Super Mario 64.
- ( ) Super Mario Kart 64.
- ( ) Turok.

Game Boy.

- (X) Donkey Kong Land 3.
- ( ) Lucky Luke.
- ( ) Tintín El Templo del Sol.
- ( ) Tetris Plus.
- ( ) Turok.

Nombre: NACHO
Apellidos: PINTO CARBONELL
Edad: 14
Dirección: C/ JUAN RAMÓN JIMENEZ Nº 13
Localidad: PLASENCIA
Código Postal: 10600
Provincia: CÁCERES
Teléfono: 927-413728

LOS MEJORES

Mejor Juego Absoluto
FINAL FANTASY VII

Mejor Consola
NINTENDO 64

Mejor Compañía
NAMCO

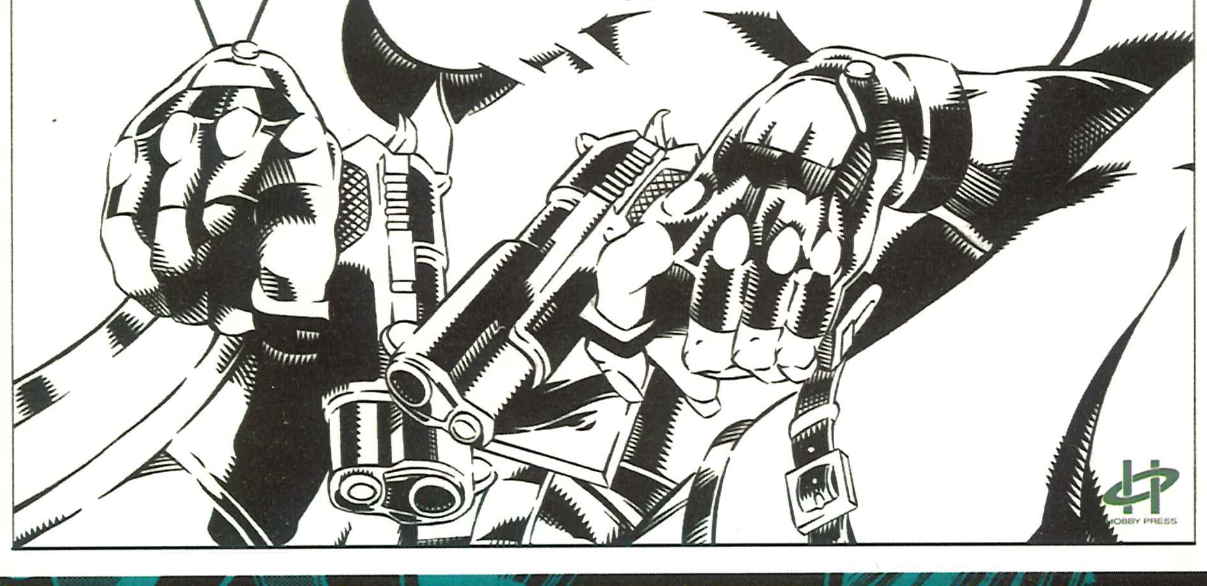
Mejor Campaña Publicitaria
~~[illegible]~~ NINTENDO

MANGAS & VIDEOGAMES

595 PTAS.

22 cómics protagonizados por personajes de videojuegos

Regalamos 100 vídeos de Dragon Ball



Ganadores del Concurso Nacional de Manga

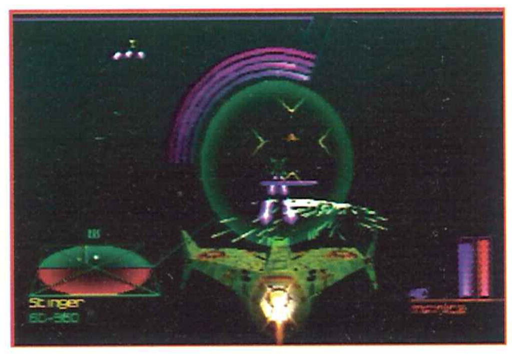
HOBBY CONSOLAS

Una aventura futurista que llegará en abril de la mano de Psygnosis

«BLAST RADIUS», LA OTRA GUERRA DE LAS GALAXIAS.

Parece que Psygnosis le ha cogido el gustillo a los juegos de ambientación futurista y tras éxitos como «G-Police» o «Colony Wars» ahora se ahora se prepara para sacar «Blast Radius». El juego transcurrirá en el siempre sugerente escenario del espacio exterior. Tendremos a nuestra disposición numerosas naves con las que deberemos enfrentarnos a un buen número de misiones en la que nuestra destreza como pilotos se pondrá a prueba una y otra vez. Este atractivo simulador espacial estará disponible en abril. Un poco de paciencia que ya os seguiremos informando.





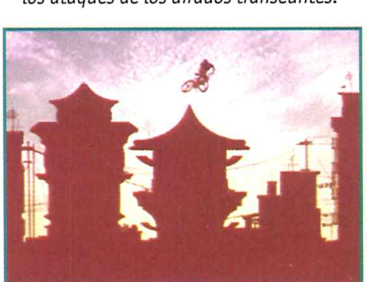
Proein pondrá muy pronto a la venta «Courier Crisis»

AVENTURAS Y DESVENTURAS DE UN REPARTIDOR EN BICICLETA.

Sin duda alguna, todos recordaréis «Paper Boy», un juego en el que llevabas a un repartidor de prensa montado en bicicleta que tenía que entregar sus periódicos mientras esquivaba coches, perros y demás obstáculos callejeros. Pues bien, «Courier Crisis» es un juego claramente inspirado en esta temática, pero mucho más grande y completo que el título anterior. En «Courier Crisis» habrá que recorrer las distintas partes de la ciudad, recogiendo los diarios y llevándoselos a los distintos clientes en el menor tiempo posible, siendo la tarea obstaculizada por peatones que tratarán de golpearte si pasas cerca de ellos. Por supuesto, todo ello sobre un entorno 3D de gran libertad. Si te gusta la idea, o eres un nostálgico, ya sabes: valor y a la bicicleta.



Tendremos que tener mucho cuidado con los ataques de los airados transeúntes.



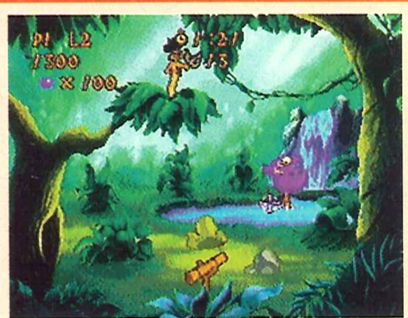


Cuatro arcades para los amigos del Rey León.

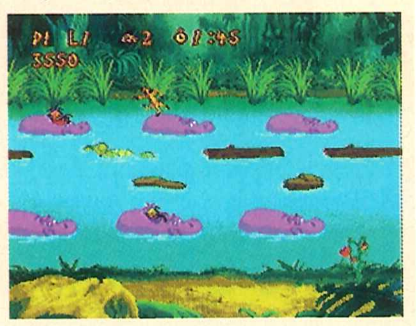
«TIMON Y PUMBA» LLEGAN A SUPER NINTENDO.

La factoría Disney nunca se cansa de buscar la mejor forma de distraer a los más pequeños de la casa. En esta ocasión ha querido que los inseparables amigos de Simba el Rey león, compartan con los jugadores cuatro divertidos arcades de simpático y colorista aspecto. Timon y Pumba podrán enfrentarse a cuatro retos que resultan ser cuatro juegos diferentes e independientes. Es decir, no será necesario que ganen en uno para pasar al siguiente, lo que permitirá ir saltando de reto en reto sin que lleguemos nunca a aburrirnos. Así podemos probar suerte en un especie de matamarcianos, un pinball, un juego de disparo y un arcade de lo más clasicote. Nintendo lo pondrá en nuestra Super NES a partir del mes que viene.


Manejando con habilidad los petacos tendremos que descubrir todos los secretos de esta selvática mesa de pinball.

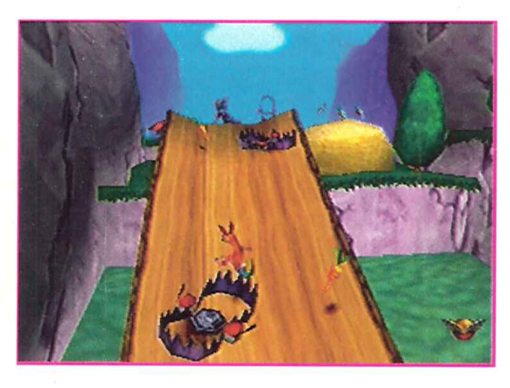

Hay que afinar la puntería si queremos disparar a tiempo a todos los personajes que van desfilando por la pantalla. A ver esos reflejos.





En primavera disfrutaremos en PlayStation de un nuevo plataformas tridimensional.

GEX, EL LAGARTO QUE SE VISTIÓ DE SUPER HÉROE





Seguro que muchos recordáis a Gex, aquel simpático lagarto que trepando por las paredes y lanzando su pegajosa lengua protagonizó un plataformas 2D en los albores de las 32 bits. Pues bien, nuestro verde amigo ha regresado con la intención de protagonizar otro plataformas, pero esta vez 3D al más puro estilo «Mario 64».

Como podéis imaginar, el juego de Crystal Dinamics nos ofrecerá gráficos poligonales, amplio mapeados con libertad de movimientos, una cámara móvil y mucho color y simpatía. Un poco de paciencia que el mes que viene os contaremos más cosas.

La magia de los arcades clásicos vuelve a partir de Marzo.

INFOGRAMES SE PREPARA PARA EL LANZAMIENTO DE «SUPER PANG COLLECTION».

Aunque ya ha pasado mucho tiempo desde la aparición de «Pang», es poco probable que te hayas olvidado de tan excitante arcade, en el que tenías que disparar a unas burbujas que caían del cielo, las cuales se fragmentaban en otras cada vez más pequeñas, que finalmente desaparecían. Pues bien, si eres uno de los muchos seguidores de este soberbio clásico, prepárate, porque Infogrames va a recopilar los tres juegos que se hicieron con esta ambientación («Pomping World», «Super Pang» y «Pang 3»), y los reunirá en un único CD recopilatorio, «Super Pang Collection». Las diferencias entre los tres serán mínimas, por lo que se puede considerar a este CD como un único juego con cien fases distintas, lo que le garantizará la diversión para mucho tiempo. Si no nos crees, espera a Marzo y verás.







Un Millón de dólares

En su reciente visita a nuestra redacción, nos cuenta Juan Montes, Vicepresidente de Sony Europa, -por cierto, qué persona más simpática y cordial- que, actualmente, es difícil realizar un buen videojuego por menos de ¡un millón de dólares! Más o menos unos 150 millones de pesetas.

La verdad es que yo suponía que producir un videojuego no debía resultar precisamente barato, pero jamás me habían comunicado tan directa y abiertamente cuál era su coste real. Un millón de dólares...

No es que ahora vaya a empezar a sobrevalorar a todos los juegos y repartir "noventa y nueves" a diestro y siniestro, pero sí es cierto que conocer este detalle me ha hecho reflexionar acerca del tipo de producto del que estamos hablando. Un millón de dólares...

Es posible que, viendo estás cifras, los que siguen tomándose esta forma de entretenimiento a pitorreo se den cuenta de una vez por todas que los videojuegos suponen un trabajo muy serio que requiere mucho esfuerzo y, como veis, muchísimo dinero. Un millón de dólares... Y eso como mínimo, porque, al parecer, en una superproducción como «Final Fantasy VII» la cosa se dispara hasta los 50 millones de dólares, unos 7.500 millones de pesetas. ¡El presupuesto para un año de algunos de los mejores clubs de fútbol de Europa! ¡O lo que puede costar una película de Hollywood !

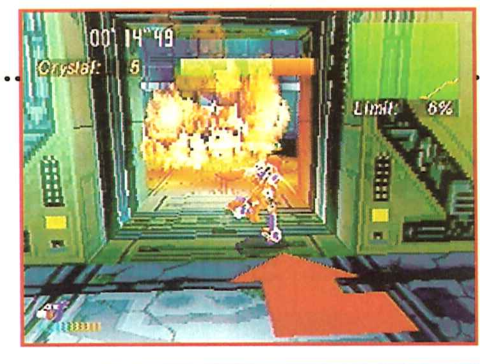
Tal vez ahora empecemos a entender un poco mejor porqué los juegos cuestan lo que cuestan. Y si pensamos, además, que el nivel de vida en los países productores de videojuegos -Japón, USA, Gran Bretaña...- es más alto que el nuestro, es lógico comprender que sea difícil lanzar un juego por menos de 7 u 8.000 pesetas, (a pesar de que a nosotros nos sigue pareciendo un producto algo caro). Un millón de dólares...

Ahora podréis daros cuenta también porqué la piratería hace tanto daño. Si se producen muchas copias piratas, las compañías pueden perder muchísmo dinero y entonces les resultará imposible disponer del presupuesto necesario para poder realizar esos grandes juegos que todos deseamos. Y eso sin contar con los pobres programadores, que en ocasiones se llevan un pequeño porcentaje en las ventas y ven cómo sus posibles beneficios están siendo "robados" por unos cuantos tipejos sin escrúpulos.

Un millón de dólares... En las películas, "un millón de dólares" es una cifra mítica, la razón por la que la banda de turno inventa el atraco perfecto o la cantidad que convierte a alguien en un millonario que puede vivir el resto de su vida rodeado de lujo. Ahora ya sabemos que "un millón de dólares" es, también, lo que cuesta producir un videojuego.

Manuel del Campo

LA QUINTA COLUMNA



Sega comienza el año pisando fuerte, con un revolucionarios arcade 3D.

«Burning Rangers» estará listo para Abril

Este título va a ser una de las apuestas más fuertes de Sega para el presente año. Con una ambientación claramente inspirada en el Anime, «Burning Rangers» presentará unos sugerentes escenarios 3D, en los que el protagonista (chico o chica, dependiendo de tu elección) podrá desplazarse por la pantalla en cualquier dirección. Los objetivos variarán según la misión, yendo desde el típico combate, al rescate de varios civiles atrapados en un edificio en llamas. Para ayudarte en tu labor, contarás con la inestimable ayuda de tu armadura robótica, la cual no sólo aumentará tu fuerza, resistencia y velocidad, sino que además te permitirá volar, y llegar a localizaciones inaccesibles de cualquier otro modo. Hasta el momento, esto es todo lo que podemos adelantarte, pero permanece atento, porque este puede ser uno de los juegos estrella de Saturn para este año.



En la versión alpha a la que hemos tenido acceso es posible elegir entre dos personajes diferentes para enfrentarnos a las variadas misiones que se nos propondrán.

Tras un retraso acompañado de mejoras técnicas.

Por fin a la venta «Nightmare Creatures».





En el número 73 os hablamos de un salvaje y terrorífico arcade de nombre «Nightmare Creatures» al que puntuamos con la nada despreciable nota de 90%. Sin embargo el juego no se había puesto a la venta hasta ahora ya que en el último momento los chicos de Kalisto decidieron retrasar el lanzamiento para darle unos últimos retoques al juego. Si ya leísteis nuestro comentario poco hay que añadir ya que en mecánica, estética y planteamiento todo sigue igual. Lo que sí han mejorado en Kalisto ha sido el scroll y el movimiento de la cámara de manera que ahora podremos disfrutar del mismo salvaje arcade, pero con una fluidez de movimientos más elevada. Si entonces os recomendamos su compra, ahora con más razón. Ya sabéis, si os gusta la acción y pasar algo de miedo, probad «Nightmare Creatures».

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Welcome What's New? What's Cool? Questions Net Search Net Directory

Internet online

«Resident Evil 2», nacido para el éxito.

Cuando leáis estas líneas, «Resident Evil 2» llevará en el mercado estadounidense desde el pasado 21 de Enero y se estará convirtiendo en uno de los mayores éxitos de los últimos tiempos. Antes de esa fecha, Capcom ya había recibido un pedido de reserva de 125.000 unidades. Toda esta expectación se debe en parte a la atractiva campaña de marketing, con anuncios de televisión incluidos, en la que Capcom se ha gastado unos 5 millones de dólares (750 millones de pesetas). Además, todos aquellos usuarios que hayan realizado su reserva antes del días 31 de Enero se habrán llevado de regalo una atractiva camiseta del juego.

«ISS 2» ya está en marcha.

La segunda parte de uno de los mejores juegos de fútbol ya está en marcha. Major A, el grupo de programación japonés que realizaó el primer «International Superstar Soccer» se está encargando de la realización del juego en su versión japonesa. Konami America aún no ha confirmado de qué manera llegará el juego a USA y Europa, aunque se está especulando con la posibilidad de que la versión para Nintendo 64 sea compatible con el 64DD, de manera que cualquier usuario de cualquier país pueda crear sus propios equipos y jugadores y archivarlos en el disco magnético.

Sony adquiere los derechos de Expediente X.

Sony acaba de firmar un acuerdo con Fox Interactive para hacerse con los derechos en exclusiva de la exitosa serie de televisión Expediente X. Al parecer ya hay un grupo de programación trabajando en el juego, que podría salir para PLayStation al finales del 98 o principios del 99.

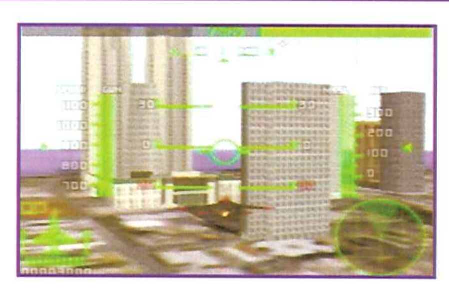
Gran fiesta «PaRappa the Rapper» en Japón.

El pasado 8 de Enero se celebró en Japón la fiesta de año nuevo «Parappa de Rapper», organizada por Sony Japón en Akasaka Blitz. A pesar de que el tiempo no acompañó -había cuatro centímetros de nieve en la calle- más de 500 fans del juego se reunieron allí para pasar un buen rato junto a algunos de los responsables de este revolucionario programa. Durante la fiesta, el público tuvo oportunidad de participar en concursos, competiciones e incluso una espectacular demostración en la que algunos privilegiados pudieron jugar utilizando un pad de control gigantesco con el que "controlaban" a los raperos que grabaron las voces originales del juego. Finalmente, se confirmó que habrá una segunda parte en el mercado en este año 98.

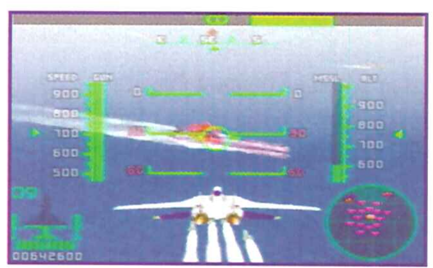
Nintendo 64 contará a partir de Abril con un nuevo simulador de combate aéreo.

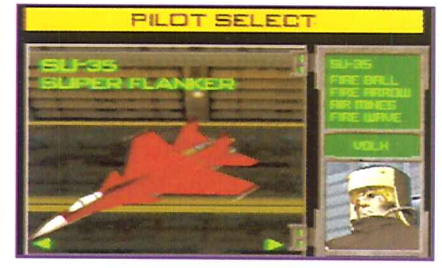
Konami le da los últimos toques a «Aero Fighters Assault»

Los que esperábais un matamarcianos de los buenos para Nintendo 64 ya podéis ir pegando saltos de alegría porque Konami está a punto de poner a la venta en nuestro país «Aero Fighters Attack», un cartucho continuador de una de las más famosas sagas de shoot'em up de todos los tiempos. Obviamente, los años no pasan en balde, y el juego, pese a mantener la acción y la emoción habitual, va a aprovechar las posibilidades de N64 presentando escenarios más acordes con los nuevos tiempos. Olvidaos de los gráficos planos y preparaos para entrar en un fascinante mundo 3D repleto de enemigos, donde los aviones antiguos han sido sustituidos por modernos cazas supersónicos capaces de hacer explotar la pantalla con un ingente arsenal. Y esto es sólo es la punta del iceberg. Permaneced atentos, que en los próximos meses os ampliaremos la información.









Virgin te ofrece vistar el casino sin moverte del salón de casa.

La emoción de los casinos llega a la PlayStation de la mano de «Caesars Palace».

Pues sí. Ni cortos ni perezosos, los chicos de Interplay han elaborado un juego ambientado en el sugerente mundo de los juegos de azar en general, y de los casinos en particular. «Caesars Palace» es un juego que te permitirá traspasar el umbral de uno de estos gigantescos templos erigidos a la diosa Fortuna aunque seas menor de edad, y tratar de amasar en su interior una gran cantidad de dinero. Para ello, podrás probar tu suerte con la ruleta, con los dados, con las cartas o con las tragaperras, por poner unos pocos ejemplos.

El juego está a la venta desde el mes de enero.







La locura llega a PlayStation con «Theme Hospital».

¡Vamos a jugar a médicos!

Electronic Arts pondrá a la venta entre marzo y abril la versión para PlayStation de «Theme Hospital», el mítico simulador de hospital de la compañía Bullfrog, responsable de maravillas del mismo corte como «Theme Park».

En «Theme Hospital» tendremos que ponernos al frente del equipo gestor de un hospital, con vistas a convertirle en el centro de salud pública más importante de su ciudad. Para ello, tendremos que contratar personal, diseñar nuevas salas, construir consultas y, sobre todo, investigar sobre las hilarantes y locas enfermedades que presenten los pacientes para así encontrar una cura. Si te has quedado con ganas de ponerte una bata blanca de médico, no te preocupes, porque muy pronto vas a tener una divertida ocasión para intentarlo.

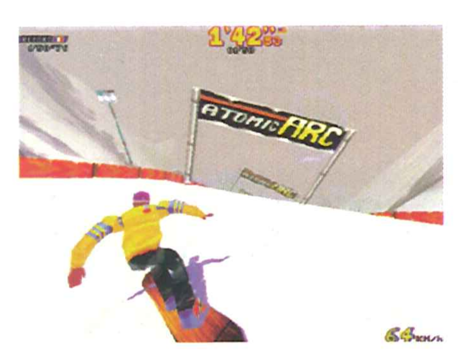


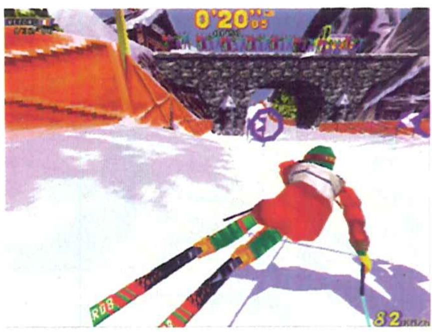
Mantener limpios los pasillos, contratar personal, descubrir la cura a curiosas enfremedades o administrar bien el dinero serán algunas de las muchas ocupaciones del director de este hospital.



Sigue la avalancha de simuladores de deportes de invierno.

INFOGRAMES SE LANZA A LAS PISTAS CON «SNOWRACER 98».





Este es el nombre por el que se conocerá al próximo juego para PlayStation de Infogrames, ambientado en el siempre refrescante escenario de las competiciones invernales. Aunque el mercado comienza a estar saturado de juegos de esta temática, lo cierto es que «Snowracer 98» es un título que difícilmente pasará desapercibido. No sólo a ofrecerá una gran variedad de deportes de invierno, sino que además presentará los que probablemente sean los gráficos con más calidad que se han visto hasta la fecha en cualquier juego de este género. En Marzo podremos comprobarlo en nuestras propias consolas.





Continúa la fiebre de los puzzles para PlayStation.

NEW SOFTWARE CENTER DISTRIBUIRÁ «BUST A MOVE 3» A PARTIR DE MARZO



La nueva entrega de la serie «Bust A Move» incluirá suficientes novedades como para mantenerte pegado a la consola durante horas y horas. Garantizado.



Tras el juego para Saturn la versión para PlayStation de «Bust A Move 3» está a punto de salir al mercado. Este adictivo título de Acclaim seguirá la misma línea de los juegos anteriores ofreciéndonos cientos de puzzles y modos de juego en los que demostrar nuestra inteligencia y nuestros reflejos. Como ya sabéis, tenemos que utilizar un cañón y agrupar burbujas de un mismo color para que exploten, y despejar así la pantalla. Un reto mucho más divertido cuando el objetivo es derrotar a un amigo.

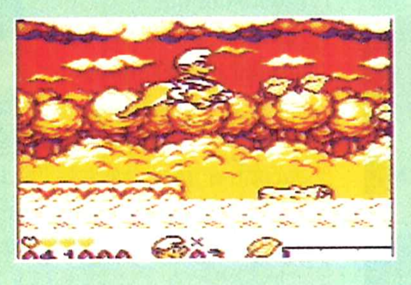
La pesadilla de los Pitufos pronto en portátil.

VUELVEN LOS PITUFOS.

Por tercera vez Infogrames lleva hasta Game Boy las aventuras de los Pitufos y por lo visto hasta ahora esta parece ser la mejor entrega de la serie. Fortachón vuelve a ser el elegido para enfrentarse a los maleficios que Gargamel prepara para la aldea Pitufa. Y es que el malvado mago ha encerrado a los pitufos en sus más horrendas pesadillas y para liberarlos deberemos enfrentarnos a 16 larguísimo niveles plagados de peligros donde nuestra habilidad plataformera será nuestra única aliada. Una biblioteca, una cocina, un taller, un laboratorio, incluso un lóbrego pozo serán algunos de los escenarios donde Fortachón pondrá a prueba su habilidad usando burbujas para elevarse, alas para volar y un montón de items de lo más variopinto. Y es que la variedad será una constante en el juego por lo que además de saltar y resolver pequeños puzzles nos veremos obligados a cabalgar sobre un conejo, bucear, luchar con las olas, recorrer las profundidades de la tierra con un topo... Y todo ello, claro está, presidido por la simpatía propia de la casa y una elevada calidad gráfica.



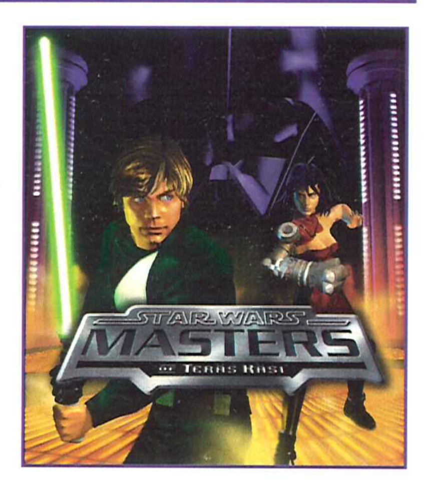
Los textos de pantalla aparecerán traducidos al castellano para que no tengamos problemas para resolver los acertijos.





Virgin distribuirá «Master of Tëras Käsi».

VUELVE EL PODER DE LA FUERZA.



Como ya os anunciamos hace unos meses, muy pronto aterrizará en nuestras consolas un nuevo juego basado en la genial trilogía de Lucas "La Guerra de las Galaxias". Esta vez no será un plataformas, ni un simulador, ni un arcade 3D si no un juego de lucha que nos propondrá encarnar a los personajes más famosos de la serie. Han solo, Chewbacca, Luke Skywalker, Leia Organa o el mismísimo Darth Vader serán sólo algunos de los participantes de «Master of Teras Käsi». Cada uno de estos personajes empleará su arma más características por lo que veremos como sables de luz, pistolas láser, bastones de Morador de las Arenas o hachas se mezclan con espectaculares patadas y contundentes puñetazos. El juego que será distribuido por Virgin se pondrá a la venta sobre el mes de abril.

Nuevos éxitos policiales contra la copia ilegal.

ACOSO A LA PIRATERÍA.

En los últimos días, dos importantes intervenciones policiales han permitido la detención de varios individuos y la incautación de gran cantidad de material falsificado.

Concretamente, en Barcelona los miembros del grupo de investigación de delincuencia urbana de la Comisaría de Horta detuvieron a dos personas e intervinieron 4 grabadoras de cd's, 16 Playstation, 1 Saturn, 1163 juegos piratas, 345 chips para modificar Playstation, 313 CDs grabables, 352 carátulas fotocopiadas, cables, periféricos y otro material. Todo ello fue ocupado en el establecimiento denominado "Shopping computer game". Al parecer, los responsables se dedicaban a la reproducción y venta ilegal de videojuegos.

Por su parte, la Guardia Civil de Gaví desplegó una importante operación en el mercado de S. Antonio deteniendo a trece personas e incautándose de 462 videojuegos piratas.



¡Por variedad que no sea!

GTI PONDRÁ A LA VENTA UN ABULTADO SURTIDO DE TÍTULOS ENTRE FEBRERO Y ABRIL.

Pues sí. GTI nos ha puesto al corriente de los lanzamientos que tiene previstos para los primeros meses de 1998. Nada más y nada menos que nueve juegos distintos para PlayStation y Nintendo 64. La consola de 32 bits de Sony es la que se lleva la mejor parte, ya que seis de los juegos son para ella. Tres simuladores deportivos muy realistas («NHL Open Ice», «Wayne Gretsky 98» y «Fastbreak 98») otro ambientado en un hipotético y violento deporte futurista («Dead Ball Zone»), una recopilación de arcades («Williams Arcade Greatest Hits 2») y un juego de superheroes («Youngblood») mitad arcade, mitad estrategia, constituyen una oferta muy amplia, que sin duda alguna logrará captar tu interés.

En lo referente a la consola estrella de Nintendo, no se queda tampoco desvalida. Empieza el año con fuerza gracias a la incorporación a su repertorio de tres títulos que ya triunfaron en otros soportes: «Quake 64», «Olimpic Hockey» y «Rampage Wold Tour». Como podéis ver, la diversión está asegurada.





- Escucha "La noche más loca" *Los lunes miércoles y viernes la cadena Top 40 emite un programa juvenil de 21 a 23 horas llamado "La noche más loca" que a partir de las 10 empieza hablar de nuestro tema favorito: los videojuegos. Los oyentes canarios, bilbaínos y madrileños que conecten con esta emisora podrán escuchar las últimas noticias del sector, preguntar sobre juegos o ayudar a responder a otros oyentes en apuros. En esta franja horaria, las 22 horas, es programa con el EGM más alto: 70.000 oyentes.*

- Nadie es más rápido que Diddy Kong *Nintendo USA ha anunciado que «Diddy Kong Racing» ha vendido la friolera de un cartucho cada dos segundos desde el período comprendido entre su lanzamiento el 24 de noviembre y el día de Navidad, lo que supone unos beneficios cercanos a los 90 millones de dólares y un millón y medio de juegos vendidos.*

- Más madera para Lara Croft *Core ha anunciado el futuro lanzamiento de un "Add-On" para el «Tomb Raider 2» de PC con el nombre de «Tomb Raider 2.5» que según algunos rumores podría llegar a PlayStation. Al mismo tiempo se ha hablado de un «Tomb Raider 3» para "una nueva consola".... ¿Para cuál?*

- Alien Resurrection será un videojuego *Electronic Arts se encargará de distribuir en España la versión para PlayStation de la cuarta película de la Teniente Ripley y sus amigos los Aliens. El juego está siendo desarrollado por Fox Intercative y todavía no se conoce su fecha de salida.*

- Este año no ha aumentado la violencia: *Según VCS y ELSPA - los organismos que se encargan del sistema de calificación por edades de los juegos - el 64.8% de los juegos que aparecieron en 1997 eran adecuados para todas las edades. Además, no hubo ni un sólo juego que mereciera (siempre según VCS y ELSPA) la calificación de "para mayores de 18 años", mientras que en año 96 el porcentaje fue casi nulo: un 0.3%. Para que luego digan...*

- Suben las ventas en Gran Bretaña: *Las ventas de software y hardware de entretenimiento en UK han sido las más altas de su historia, con unos ingresos totales de 890 millones de libras (unos 23.000 millones de ptas). PlayStation ha sido la consola más vendida, con 1.200.000 unidades, seguida por Nintendo 64 (600.000 unidades) y Game Boy, con 350.000 consolas vendidas.*

que estabas esperando.

Tomb Raider II

Marvel Superheroes

Final Fantasy VII

Tekken 2

F-1 ´97

Street Fighter EX Plus α

Broken Sword II

Resident Evil

Las mejores guías y más de 1000 trucos y códigos para tus juegos favoritos.

Time Crisis

Oddworld: Abe's Oddysee

Dragon Ball: Final Bout

Final Doom

A patir del 5 de Febrero en tu quiosco.

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

El Director de Desarrollo y Vicepresidente de Sony Europa visitó nuestra redacción.

Juan MONTES Un español en la corte de Sony.

Juan Montes -un madrileño que ha desarrollado toda su carrera profesional en Inglaterra-, es el máximo responsable en Europa del departamento de software para PlayStation. Él es el directivo que está al frente de los equipos de programación de la propia Sony y la persona que tiene la última palabra a la hora de decidir si un título puede o no ser editado en el mercado europeo. Él es, en definitiva, uno de los mayores artífices del éxito de PlayStation.
Hace unos días Juan Montes estuvo en Madrid y tuvimos el placer de mantener con él una interesantísima charla de la que os recomendamos no os perdáis ni el más mínimo detalle.

¿En qué consiste a grandes rasgos el trabajo de Director de Desarrollo en Sony Europa?

En nuestro departamento nos ocupamos de varias tareas. Para empezar tenemos un enorme grupo de personas que se encargan de testear todos y cada uno de los juegos que nos llegan desde toda Europa; en segundo lugar tenemos un equipo interno de programadores, grafistas, músicos... que se encargan de realizar los juegos de la propia Sony y, por último, nos preocupamos también de buscar y coordinar a otros grupos independientes, que trabajan por su cuenta, pero cuyos títulos son promocionados en todo el mundo bajo el sello de Sony.

Como español que eres, ¿por qué crees que en España no hay apenas equipos de programación mientras que en Gran Bretaña hay tantos y tan buenos?

Es verdad que el sector de la programación está mucho más extendido en Gran Bretaña que en otros países europeos. Quizás lo que ha ocurrido es que muchísimas personas aprendieron a programar con el Sinclair Spectrum, con el Amiga... y a partir de aquellos años la programación de videojuegos se ha ido convirtiendo en Gran Bretaña en una verdadera tradición.

De todas formas, también hay muy buenos desarrolladores en Francia, en Suecia... de hecho en ese país hay unos chicos que están haciendo un juego llamado «Kula Quest» del cual la compañía japonesa Famitsu, que nos visitó recientemente, dijo que es el juego que más les ha gustado en los últimos meses.

Por otra parte tengo que decir que, tanto Sony como muchas otras compañías de software, estamos buscando constantemente grupos de programación por todos los países, pues estamos convencidos de que fuera de los grandes equipos de desarrollo hay mucha gente con ideas nuevas y originales.

"En Sony estamos buscando constantemente nuevos grupos de programación, pues estamos convencidos de que, fuera de los grandes equipos de desarrollo, hay mucha gente con ideas nuevas y originales."

¿Cuáles serán los próximos lanzamientos de Sony?

El más inmediato será «Medievil», del cual ya hablasteis hace unos meses pero cuyo lanzamiento se ha ido retrasando. Nos parece un título muy interesante y en estos momentos estamos cuidando al máximo su jugabilidad, pues queremos que, además de resultar muy atractivo gráficamente, resulte un juego verdaderamente divertido, que en cada nivel haya muchas cosas que hacer... que cuando te enfrentes a cada enemigo tengas que utilizar técnicas muy diferentes... Eso por un lado. Por otro estamos trabajando en un juego deportivo que aparecerá más o menos en Noviembre y que va a ser realmente increíble.

¿Qué deporte simulará?

¡El parchís! (risas). No, es broma. Lo siento, pero no puedo contar mucho más de momento. Sois de los primeros en enteraros de este tema y lo único que puedo contaros es que este proyecto surgió tras nuestra experiencia con las dos versiones del «Total NBA». Queremos mejorar todo lo que aprendimos con ellas y pretendemos aplicar nuevas técnicas para, por ejemplo, conseguir que los personajes se muevan con absoluto realismo y sus figuras no sufran extraños cortes o cambien de posición bruscamente. Pero, en fin, ya os hablaremos más detenidamente sobre este programa.



Aquí podéis ver un momento de la entrevista. De izquierda a derecha: Juan Montes, Alicia Sanz (Sony España), Sonia Herranz, Amalio Gómez, María Jesús López (Sony España) y Manuel del Campo.



"Está bien que los programadores se "piquen" para hacer los mejores juegos en cuanto a su calidad técnica, pero donde creo que aún hay mucho que avanzar es en el aspecto de la creatividad".

¿Algún proyecto más...?

También estamos trabajando en dos juegos que saldrán en el 99 y, en nuestra sede en Cambridge, donde estamos terminando «Medievil», se están programando otros dos juegos más.

Ah, y también hay otro grupo llamado Eight Wonder formado por tan sólo seis chicos, cuyo diseñador trabajó en «Diddy Kong Racing», y que también están haciendo un juego muy interesante, algo muy al estilo de los juegos de Nintendo 64 en cuanto a diseño, combinación de colores... creo que será un juego que sorprenderá a todo el mundo.

¿Significa eso que Sony va a apostar por juegos en los que impere la jugabilidad, en la línea de los cartuchos para Nintendo 64?

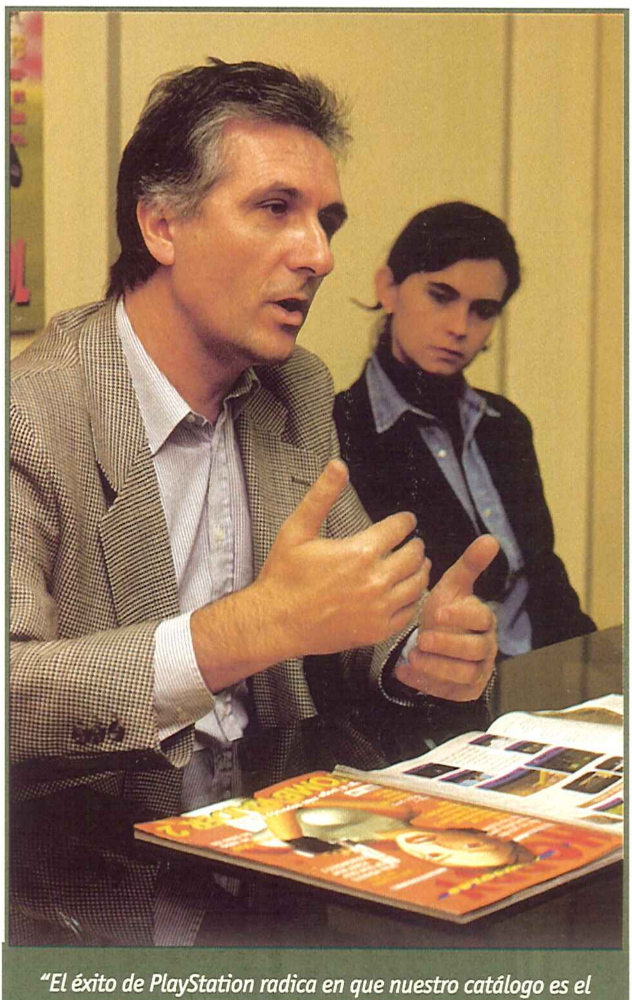
Estamos haciendo dos cosas. Por un lado queremos "empujar" los límites de PlayStation de manera que podamos dar un ejemplo a seguir para el resto de los desarrolladores. Por otro, estamos intentando diversificar el software, apoyando la idea de que haya juegos muy diferentes para nuestra plataforma. Y también queremos explorar nuevos caminos, abrir nuevas vías, pero siempre manteniendo el concepto de la jugabilidad como el más importante. Si un juego no es divertido, no es un buen juego.

¿Qué entiendes por "explorar nuevos caminos"?

Un ejemplo: el juego de Spice Girls. Muchos pueden pensar que es una locura, pero si nosotros no lo hacemos no lo hará nadie. Además, creemos que con él vamos a llegar a una parte del mercado poco explotada como son las chicas, que actualmente no son muy aficionadas a los videojuegos.

Ya que lo mencionas, ¿por qué crees que las chicas, en general, juegan menos con las consolas que los chicos?

¡Uf!, difícil pregunta. Bueno, mi teoría es que el estilo de los juegos está más orientado hacia los chicos, con juegos muy agresivos, con un concepto muy abierto de la masculinidad: muchos tiros, mucha acción, tipos duros... Es verdad que hay algunas chicas a las que también les gusta este tipo de juegos, sobre todo desde la llegada de «Tomb Raider», pero creo que en general estos juegos no las atraen. En mi opinión a las chicas les gustan más los juegos en los que haya un contacto social, algún tipo de relación personal. Por eso otra de nuestras premisas es que en un futuro en todos los juegos puedan participar al menos dos jugadores.



"El éxito de PlayStation radica en que nuestro catálogo es el más amplio, el que ofrece mayor variedad de juegos".

Cambiamos de tema. ¿Crees que se han explotado ya al máximo las posibilidades de PlayStation?

No. Puedo deciros que el juego que ha llegado más lejos en este sentido ha sido «Gran Turismo», el cual ha aprovechado aproximadamente el 80% de la capacidad de PlayStation. Otro de los que más empujó a la consola en su momento fue «Rapid Racer», que llegó a trabajar a 60 frames por segundo en alta resolución... Pero lo cierto es que aún están por llegar muchos juegos que vayan explotando más y más las posibilidades de la máquina.

De todos modos yo creo que el problema no radica en la técnica, sino en la imaginación. Entiendo perfectamente que los programadores "se piquen" y quieran crear el mejor juego a nivel técnico (yo empecé como programador), pero donde estoy convencido de que aún hay muchas cosas por hacer es en el apartado de la creatividad: las compañías de software deben crear juegos que sorprendan a los usuarios no

sólo por su calidad gráfica, sino por el sistema de juego que propongan. Ahí es donde PlayStation está todavía realmente por explotar.

Como responsable de la línea de software de Sony, ¿qué crees que es lo que diferencia a esta consola de sus competidoras?

Yo creo que la enorme variedad de juegos. Puedes encontrar muy buenos juegos en cualquier género, juegos que son muy diferentes entre sí porque provienen de muy diferentes compañías: «Tomb Raider», «FIFA»... Nuestro catálogo ahora mismo es el más amplio y el que ofrece una mayor variedad de estilos.

Casi todo el mundo podría estar de acuerdo en eso, pero ¿no crees que esta política permite que se "cuelen" bastantes juegos de baja calidad?

Puede ser. Como sabéis, por nuestras manos pasan todos los juegos que quieren salir para PlayStation, pero nosotros el único control que hacemos es comprobar que los juegos funcionan. Y nada más. Nosotros no pretendemos hacer la elección por el usuario, sino que queremos que sea él mismo quien, basándose en revistas como la vuestra, o tras hablar con sus amigos, o jugando a alguna demo, decida qué juego quiere comprarse.

De hecho, desde que PlayStation salió a la calle hemos rechazado apenas tres o cuatro títulos y siempre ha sido porque se trataba de producciones que copiaban juegos antiguos o porque contenían algún elemento que consideramos inadecuado, pero han sido casos muy aislados. En ningún momento hemos rechazado ningún juego porque nos haya parecido malo o aburrido. Eso lo decidirá el jugador.

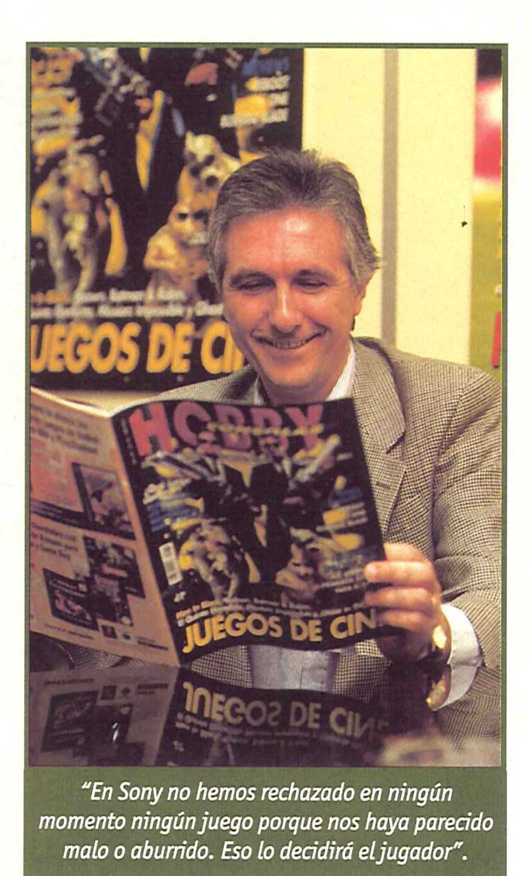
También hay que tener en cuenta que es difícil que las propias compañías inviertan en un juego que al final sea tan malo que no se venda. Esta es también una forma de selección.

Por las ventas alcanzadas por PlayStation en todo el mundo, se está demostrando que este sistema tiene éxito en contraposición de, por ejemplo, la exhaustiva selección de software que se realiza para Nintendo 64...

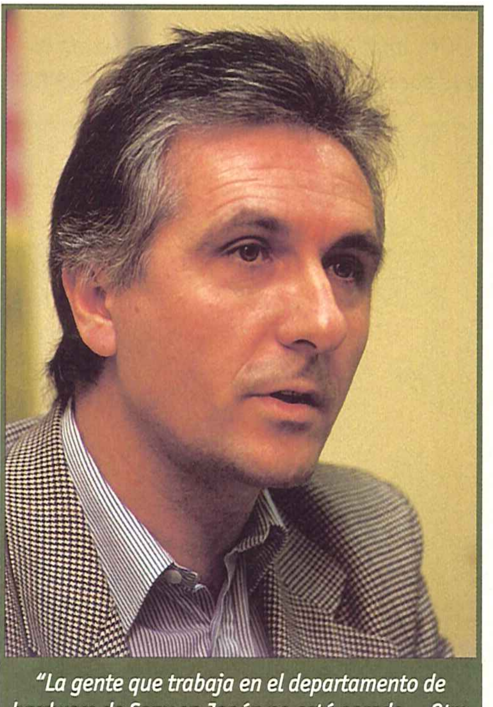
Sí, y también hay que tener en cuenta que se han visto algunos juegos mediocres para N64, con lo que se demuestra que su política tampoco es infalible.

¿Cuáles son los títulos que más te gustan? ¿con cuáles juegas?

Tengo varios. «Final Fantasy VII» me gusta bastante porque aprecio su calidad, su magnitud, su complejidad... creo que es la mejor producción que se ha hecho nunca y que tardaremos mucho tiempo en ver otra igual. También me gustan los juegos de puzzle tipo «Kurushi» y «Bust a Move 2» en los que, además, puedes competir contra otra persona. No sé... depende de la ocasión... Los juegos de coches también me gustan mucho.



"En Sony no hemos rechazado en ningún momento ningún juego porque nos haya parecido malo o aburrido. Eso lo decidirá el jugador".



"La gente que trabaja en el departamento de hardware de Sony en Japón no está parada... Otra cosa es que vayamos a sacar una nueva consola a medio plazo, pues PlayStation está funcionando actualmente a la perfección".

¿Crees que en un futuro podría llegar a abaratarse el precio de los juegos para PlayStation si se llegaran a disminuir los costes de producción?

Lo veo complicado: los costes de producción no sólo no van a bajar, sino que están subiendo y cada vez resulta más caro hacer un juego. Ahora mismo es imposible poner un título en el mercado por menos de 1 millón de dólares (150 millones de pesetas). Hay que tener en cuenta que cada vez la competencia es más dura y eso significa más y mejor material, más y mejor personal, y, sobre todo, unos mayores gastos de promoción. De hecho, a veces los gastos en marketing superan a los de programación. De todos modos, Sony seguirá manteniendo su política de precios asequibles: seguimos siendo la compañía que vende los juegos más baratos.

¿Sucede en los videojuegos lo mismo que en el cine, donde la película más cara suele ser la más taquillera?

Generalmente sí, aunque, al igual que en el cine, también hay juegos de bajo presupuesto que luego consiguen unas ventas formidables. Pero sí, normalmente cuando se invierte mucho dinero en un juego es porque se sabe que va a ser muy bueno y que va a vender mucho.

Para que os hagáis una idea, «Final Fantasy VII» ha costado entre 40 y 50 millones de dólares (entre 6 y 7.000 millones de pesetas), y quizás por eso está siendo el mayor éxito en la historia de PlayStation.

Una última pregunta. A pesar de que PlayStation está funcionando a las mil maravillas, muchos lectores nos preguntan si habrá una PlayStation 2 para dentro de no mucho tiempo.

Sobre este tema sólo voy a deciros una cosa: la gente que trabaja en el departamento de hardware de Sony en Japón, no está precisamente aburrida... que no está parada, vamos (risas). Kutaragi y su equipo son los responsables en este tema y, sin duda, están trabajando en ello.

Otra cosa es que Sony vaya a sacar una nueva plataforma a medio plazo. PlayStation está funcionando actualmente a la perfección en todo el mundo y no hay ninguna razón para que tengamos que pensar en lanzar al mercado una nueva consola.

PlayStation todavía tiene que ver nacer un par de nuevas generaciones de juegos hasta que se consiga explotar sus posibilidades técnicas al 100%. Y para que esto ocurra tendrán que pasar muchos años.

TEKKEN 3

El torneo de lucha que romperá en PlayStation durante el 98

Tras muchos rumores que llegaron a poner en duda el propio lanzamiento de este título para PlayStation, finalmente Namco ha confirmado que se encuentra en plena realización de «Tekken 3» para la consola de Sony. El juego de lucha más popular en Japón y esperado en el resto del mundo llegará a nuestro país después del verano.



FORMATO:PLAYSTATION.
COMPAÑIA: NAMCO.



Y es que las complicaciones técnicas que surgieron al intentar convertir la sensacional recreativa, que descansaba en el sorprendente System 12 de Namco, a los circuitos de PlayStation hicieron dudar a los propios programadores de la viabilidad de tal empresa.

Primero se pensó en utilizar algún tipo de periférico o "add-on" que permitiera traspasar el juego tal cual lo hemos visto en los salones hasta la consola. Sin embargo, viendo que los costes podían aumentar demasiado, Namco decidió empezar a programar el juego para PlayStation intentando exprimir al máximo las posibilidades técnicas de los 32 bits de Sony. Y por las imágenes que Namco ha revelado hasta el momento, parece que los resultados pueden ser fantásticos.

Lógicamente el juego que veremos en España después del verano no será idéntico gráficamente al original (por ejemplo los escenarios pueden aparecer en 2D) pero en contrapartida Namco ha prometido incluir más opciones y algunas sorpresas que le lleven a ser el mejor juego de lucha del 98.

En esta tercera parte de «Tekken» podremos disfrutar de algunas de las características que ya hemos visto en las anteriores entregas. Se mantendrá, por ejemplo, el mismo control en el que cada botón corresponderá con alguna de las extremidades de los luchadores. Claro que en esta ocasión no faltarán la avalancha de novedades dentro de este apartado, y Namco piensa sorprendernos con unos innovadores combos, secuencias de golpes y movimientos enlazados totalmente inéditos. La idea de Namco, además de ofrecer toda una demostración técnica, es impulsar el aspecto que ha llevado a esta saga a unas cotas de popularidad increíbles, es decir, su excepcional jugabilidad y el exquisito control que le hace atractivo a jugadores de cualquier nivel. Aunque también es verdad que en esta ocasión se pretende incluir combinaciones y movimientos que distinguirán claramente al jugador medio del más habilidoso.



De todos modos, Namco está teniendo mucho cuidado a la hora de revelar detalles a la prensa. Y es que su objetivo es crear un juego de lucha superior, por lo que no parece tener ningún problema en retrasar su lanzamiento todo lo que sea necesario. De momento su salida en Japón está prevista para el mes de Marzo. Será entonces cuando veamos realmente hasta dónde ha llegado la ambición y el talento creador de Namco.





JIM KAZAMA

- Definición: Relámpago fatal.
- Nacionalidad: Japonés.
- Estilo de lucha: "Advanced Mishima Fighting Karate", su particular estilo de defensa.
- Estatura/Peso: 1,77 m/66 Kg.
- Profesión: Luchador de artes marciales.
- Hobby: Bañarse en el bosque.
- Le gusta: Los consejos de su madre.
- Le disgusta: Los engaños de otros.

PAUL PHOENIX



- Definición: Luchador de sangre caliente.
- Nacionalidad: Americano.
- Estilo de lucha: Combinación de artes basadas en el judo.
- Estatura/Peso: 1,87 m/81 Kg.
- Profesión: Ninguna, se entrena para ser el nº 1 en el Universo.
- Hobby: Montar en moto.
- Le gusta: Pizza, oler gasolina.
- Le disgusta: Las autopistas∑ japonesas, le pusieron una multa antes del torneo.





Con este título Namco hace una nueva demostración de lo que es capaz con una PlayStation en las manos. Su carisma y calidad le han convertido en el juego más esperando entre los seguidores de la lucha de todo el mundo. En marzo se presentará en Japón y aquí podremos jugarlo a la vuelta de las vacaciones.

FOREST LAW

- Definición: El Dragón llamente ha llegado.
- Nacionalidad: Americano.
- Estilo de lucha: Artes marciales.
- Estatura/Peso: 1,77 m/66 Kg.
- Profesión: Segundo maestro del Marshall Dojo (quizás).
- Hobby: Ir de tiendas.
- Le gusta: Las tarjetas de crédito , él ha pagado todas las facturas de Paul.
- Le disgusta: Las carreras en moto, teme la conducción de Paul.



Finalmente Namco parece en disposición de realizar una alucinante versión de su magnífico «Tekken 3» para PlayStation.

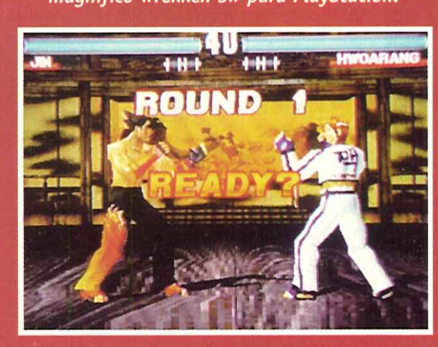


Aunque el juego cuenta en principio con 10 personajes principales, después se sumarán los jefes finales y los "alter ego" de cada luchador.

LEI WULONG



- Definición: Súper Policía.
- Nacionalidad: Chino.
- Estilo de lucha: Varios Estilos, Las cinco variantes chinas.
- Estatura/Peso: 1,75 m/65 Kg.
- Profesión: Policía.
- Hobby: El cine, echarse la siesta.
- Le gusta: Los productos de Sony, Apareció en un anuncio de Sony
- Le disgusta: Los criminales y delincuentes.





KING

- Definición: El furor de la bestia.
- Nacionalidad: Mexicano.
- Estilo de lucha: Wrestling.
- Estatura/Peso: 2,00 m/90 Kg.
- Profesión: Profesional de lucha libre/Director de su orfanato.
- Hobby: Ayudar a los niños.
- Le gusta: Beber cerveza tras vencer a Armor King.
- Le disgusta: Las lágrimas de los niños.

NINA WILLIAMS

- *Definición: Asesina silenciosa.*
- *Nacionalidad: Irlandesa.*
- *Estilo de lucha: Artes marciales asesinas. basadas en el Bone y el Aikido.*
- *Estatura/Peso: 1,61 m/49 Kg.*
- *Profesión: Asesina.*
- *Hobby: Evocar sus recuerdos.*
- *Le gusta: No lo recuerda, ¿quizá té con leche?*
- *Le disgusta: No lo recuerda, ¿Tal vez Anna?*



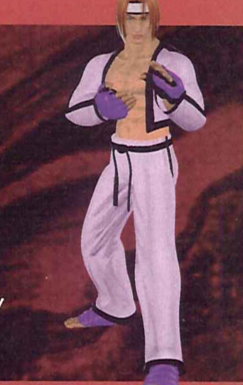
YOSHIMITSU

- *Definición: Ninja espacial mecanizado.*
- *Nacionalidad: Ninguna, ex japonés.*
- *Estilo de lucha: Artes Ninjas Manji.*
- *Estatura/Peso: 1,78 m/63 Kg.*
- *Profesión: Líder de la fiesta Manji.*
- *Hobby: Observar peleas de sumo, hacer surf.*
- *Le gusta: los centros recreativos, cualquier sitio donde haya juegos*
- *Le disgusta: los criminales, los jugadores que utilizan malas artes para ganar.*



LING XIAOGU

- *Definición: Muchacha china de alto espíritu.*
- *Nacionalidad: China.*
- *Estilo de lucha: Hakke Ken, Hike Ken y otros estilos.*
- *Estatura/Peso: 1,57 m/42 Kg.*
- *Profesión: Estudiante.*
- *Hobby: Centros recreativos, parques de atracciones*
- *Le gusta: Panecillos chinos al vapor y otras comidas chinas.*
- *Le disgusta: Las matemáticas.*



HWOARANG

- *Definición: Garra sangrienta.*
- *Nacionalidad: Koreano.*
- *Estilo de lucha: Tae Kwan Do.*
- *Estatura/Peso: 1,81 m/68 Kg.*
- *Profesión: Líder del "Street Fraud Team".*
- *Hobby: Navegar en yate, cualquier deporte.*
- *Le gusta: El Rock & Roll y las luchas cuerpo a cuerpo.*
- *Le disgusta: El estilo de karate de Mishima y Jin Kazuma.*

EDDY GORDO

- *Definición: La samba mortal.*
- *Nacionalidad: Barasileño.*
- *Estilo de lucha: Capoeira.*
- *Estatura/Peso: 1,92 m/87 Kg.*
- *Profesión: Condenado a prisión desde hace ocho años culpado por el asesinato de su padre que no cometió.*
- *Hobby: Bailar la samba.*
- *Le gusta: Entrenarse para vengar el asesinato de su padre.*
- *Le disgusta: la comida de la cárcel.*

EL ARGUMENTO

Una historia que empieza 19 años después

Como ya os contamos al hablaros de la recreativa, la historia de este «Tekken 3» se desarrolla después de lo que aconteció en la segunda parte de la serie. El protagonista de esta tercera entrega, el bueno o como le queráis llamar, es Jim Kazama, el hijo de Jun Kazama, que al parecer nació justo al acabar el anterior torneo. Su madre, Jun, que ahora vive plácidamente en las montañas, le cuenta como su abuelo fue el auténtico creador de la leyenda de Tekken y ahora esa gran responsabilidad recae sobre sus tiernos diecinueve años. Su deber es ahora buscar al maestro Heihachi y aprender todo lo posible sobre él para entrar con garantías en el tercer torneo del puño de hierro. Como os podéis imaginar, algunos de los luchadores de la segunda parte ya no aparecen, otros entran rondando los cincuenta y algunos, como es el caso del protagonista, apenas llegan a los veinte. Eso sí, no dudéis ni por un segundo de que todos llegarán con las fuerzas intactas.





Los escenarios pueden sufrir la enorme cantidad de memoria que precisarán los luchadores y sus fluidos movimientos. Aún así el resultado será impresionante.







Todo parece indicar que Namco presentará unos combates en 3D al igual que vimos en la máquina recreativa. La calidad gráfica será sorprendente.

THE HOUSE OF THE DEAD

FORMATO: SATURN.
COMPAÑIA: SEGA.

Disparos terroríficos

El éxito de la máquina recreativa del mismo nombre casi ha obligado a Sega a realizar la pertinente conversión para Saturn. Teniendo en cuenta que el juego procede del Model 2 no parece que existan muchos problemas para introducirlo en los circuitos de Saturn, aunque lógicamente la calidad gráfica nunca llegará a ser la misma. Sin embargo, el resto de los apartados serán exactamente iguales al juego original.

Como ya sabréis los que hayáis visto la máquina en los salones, «The House of the Dead» es un clásico juego de disparo que tiene la particularidad de desarrollarse en un ambiente terrorífico en una mansión repleta de zombies y todo tipo de monstruos al estilo de «Resident Evil». En realidad, los creadores del juego se inspiraron en las películas de los años 30 (de hecho las escenas cinemáticas que aparecen durante el juego están presentadas como si fueran una película antigua), creando una mezcla de género policiaco y película de terror de serie B de lo más efectista.

Sus mayores atractivos residen en la utilización masiva de vísceras y todo tipo de líquidos corporales para reflejar con todo lujo de detalles la eliminación de los zombies,algo a lo que ayuda mucho el gran acabado gráfico, y un desarrollo repleto de acción y muchas sorpresas como la posibilidad de elegir itinerario y el hecho de que la historia cambie dependiendo de a quién elimine o a quién rescate el jugador en cada momento.

Desde luego, si Sega realiza la conversión que todos esperamos, nos encontraremos con un juego de disparos imprescindible.



La versión para Saturn de este terrorífico arcade nos permitirá disfrutar de opciones nuevas con respecto al juego original, añadiendo alicientes.

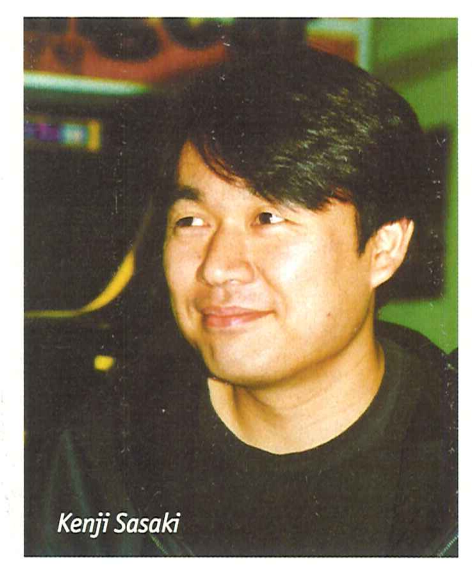




SEGA RALLY 2

AM Anex ataca de nuevo

Llevábamos algún tiempo sin tener noticias de este departamento de desarrollo de Sega, AM Anex, encabezado por el genial programador Tetsuya Mizuguchi. Pero con el nuevo año nos llegó la noticia: Mizuguchi prepara la segunda parte del mítico «Sega Rally». Evidentemente, no perdimos ni un segundo para entrevistarle.


Kenji Sasaki


Tetsuya Mizuguchi

Hace unos días, el grupo de desarrollo AM Anex presentó en Tokio ante una reducida representación de la prensa internacional, una versión muy temprana del que es uno de los juegos más esperados del año en los salones recreativos de todo el mundo: «Sega Rally 2». Hobby Consolas estuvo allí y, tras alucinar con las imágenes que se nos mostraron, tuvimos la oportunidad de charlar en exclusiva con el genial Tetsuya Mizuguchi y con Kenji Sasaki, el director del juego.

HC. ¿Cuándo empezasteis a trabajar en este proyecto?

KS. En Marzo de 1997, justo después de recibir en nuestro departamento el Model 3.

HC. ¿Cuándo pensáis que puede estar listo?

TM. Seguramente en la primavera del 98. Queremos hacer una presentación oficial en el próximo AOU de Febrero.

HC. Ya sabemos que estáis utilizando la placa Model 3. ¿Será el mismo soporte que hemos visto en la recreativa de «Jurassic Park 2: The Lost World»?

TM. Sí, básicamente será el mismo.

HC. ¿Cuántas personas estáis trabajando en este arcade?

TM. El equipo entero de AM Anex somos unas 25 personas. De ellos, entre 15 y 20 estamos trabajando en «Sega Rally 2», aproximadamente el mismo número de personas que hicimos «Sega Rally». No necesitamos más gente para hacer juegos de calidad.

HC. ¿Cuáles son las principales mejoras que encontraremos con respecto al primer «Sega Rally»?

KS. Gráficamente el juego ha sido muy mejorado y «Sega Rally 2» será mucho más real. Sin embargo, debido a que estamos mejorando "demasiado" los aspectos técnicos, se está produciendo un desequilibrio entre la técnica y la jugabilidad. Ahora nuestro trabajo se está centrando en encontrar ese equilibrio para que el juego resulte divertido.

HC. ¿Cuáles son exactamente las mejoras técnicas que ha permitido el uso del Model 3? ¿sonido, movimiento, texturas...?

KS. Los gráficos han sido muy mejorados en general y la CPU corre a mucha más velocidad.







Está segunda parte de «Sega Rally» tratará de sacar el máximo partido de las inmensas posibilidades técnicas que ofrece la placa base Model 3 de Sega.



Hobby Consolas asistió en Tokio a la presentación de «Sega Rally 2», arcade que veremos pronto en los salones recreativos de todo el mundo. Aunque el proyecto está aún al 30%, su calidad ya nos dejó realmente impresionados.




De momento estos son los cuatro modelos disponibles en el juego, aunque Mizuguchi asegura que «Sega Rally 2» contará al menos con seis. Además del Toyota Celica, el Lacia Delta, el Subaru Impreza y el Lancia Stratos, en la versión final también veremos un Peugeot 306, un Renault Laguna y tal vez algún modelo de Ford.




Así será «Sega Rally 2»

En la temprana versión del arcade que se presentó en Tokio, pudimos ver tres circuitos jugables: un desierto, un bosque y una montaña, igual que en la primera parte, aunque por supuesto los recorridos serán muy diferentes.
La intención de AM Anex es que la versión final tenga seis circuitos y que en todos ellos podamos disfrutar de cambios climatológicos o de recorridos nocturnos en los que podamos admirar asombrosos efectos de luz. De los circuitos que se han dado ha conocer, Mizuguchi nos comentó que el correspondiente al desierto está inspirado en una zona de Tailandia y que el de la montaña lo está en las cordilleras próximas a Montecarlo y Corsica.

Por lo que sus creadores comentaron, «Sega Rally 2» será mucho más realista que su predecesor, lo cual se notará tanto a la hora de competir como en las sensaciones al conducir: ahora, por ejemplo, se podrán realizar giros de 360 grados con los vehículos. Para tales maniobras, es posible que finalmente se incluya una especie de freno de mano que iría situado en uno de los dos lados de la máquina. Ésta, por cierto, será una auténtica obra de ingeniería y estará construida con barras de metal rojo e irá montada sobre unos pistones hidráulicos que servirán para simular con increíble fidelidad los movimientos del coche en cada momento de la carrera. Por último, el juego contará con unos efectos de sonido asombrosos, en los que incluso se podrá distinguir el sonido de los amortiguadores o de pequeños objetos que, supuestamente, se lleven en el asiento de atrás.
Mizuguchi afirma que en este juego "se verán cosas que jamás se han visto en otro juego de coches". Viniendo de él, habrá que creérselo.





Comparado con el Model 2 es mucho más potente. Por ejemplo, en el primer «Sega Rally» no pudimos incluir efectos de transparencias. El soporte era demasiado pobre en el manejo de partículas y luces. Todas esas cosas ahora son posibles gracias al Model 3. Ahora los decorados aparecen desde muy lejos, los coches pueden correr de noche... el juego es mucho más realista.

HC. ¿Cuál ha sido el aspecto más duro de llevar a cabo y por qué?

TM. ¡Todavía no lo hemos acabado!

KS. Actualmente estamos en la fase más "dura" (risas).

TM. En realidad no podemos utilizar el término "duro". Cada vez que avanzas más en la programación del juego empiezas a encontrarte con las fases más difíciles. Actualmente Sasaki está trabajando en la extensión de los circuitos.

KS. Cuando se pasa una de esta fases difíciles, automáticamente te olvidas de ella, pero entras en otra más difícil aún.

HC. Dados los enormes avances del PC y las consolas, la competencia entre estos soportes y el arcade parece ser más intensa que nunca. ¿Cuál creéis que debe ser el futuro de los arcades de coches, en qué dirección deben ir?



La gran estrella de esta segunda parte y el buque insignia del juego será el Subaru Impreza, que como sabéis ha llevado dos veces al Campeonato del Mundo a Colin Mcrae en las últimas ediciones.





TM. Por supuesto, yo confío más en el arcade que en el PC o las consolas.

Creo que jugar en casa está bien, pero el sistema de juego es diferente. En casa estás mucho más tiempo con un juego, pero en un salón arcade un juego debe conseguir impresionar en tan sólo unos segundos: las sensaciones que ofrece un arcade son mucho más intensas que un videojuego doméstico. Cuando realizamos la versión para Saturn de «Sega Rally» necesitamos incluir nuevos elementos extra que paliaran estas "deficiencias".

Los juegos domésticos tienen que estar mucho más basados en la simulación, teniendo opciones mecánicas, por ejemplo. Eso es impensable en un juego arcade.

Sinceramente pienso que ambos sistemas, arcade y consola, ofrecen y deben ofrecer muy diferentes estilos de diversión y jugabilidad.

"En casa estás mucho tiempo con un juego, pero en un salón arcade un juego debe conseguir impresionar en tan solo unos segundos: las sensaciones que ofrece un arcade son mucho más intensas que un videojuego doméstico".

HC. Realidad frente a fantasía. ¿Es negativo que un juego sea demasiado real?

KS. Yo creo que en los juegos de coches, cuanto más cerca estén de la realidad, mucho mejor, aunque para las consolas el concepto de realidad es diferente que para los arcades. Por ejemplo, realismo en un juego para una consola es comprar piezas o hacerle ajustes mecánicos a un coche, sin embargo, en los arcades, realismo es que el jugador se siente en una cabina, coja un volante y se crea que de verdad está conduciendo un coche a 200 Km/h.

HC. ¿Ofrecerá cada coche a elegir diferentes sensaciones en la conducción?

KS. Sí, cada coche tiene su particular estilo.

TM. Para ello yo probé personalmente diferentes modelos, como el Toyota Celica, el Delta, el Impreza... El que no probé fue el Stratos, sólo me senté al lado del conductor. Bueno, y también tuve un "pequeño" accidente y destrocé un coche...

HC. ¿Qué coche teneis vosotros?

KS. Yo tengo un Honda Civic R.

TM. Sí, hay una especie de "boom" de Honda por aquí. Yo tengo un Honda Accord.

HC. Contadnos alguna peculiaridad más del juego.

TM. Un detalle curiosos es, por ejemplo, que



Kenji Sasaki

Es el director del juego y el segundo de abordo en «Sega Rally 2» después de Mizuguchi.

Empezó a trabajar para Sega como "freelance" hace algunos años. Después fichó por el departamento de desarrollo de Namco y trabajó en algunos grandes juegos de coches, como «Rave Racer». Pero Mizuguchi no perdió de vista su labor y volvió a recuperar a Sasaki para Sega, en concreto para su departamento AM Anex, para trabajar en este proyecto.





Las mejoras que veremos en «Sega Rally 2» con respecto a la primera parte serán impresionantes, tanto en la creación y diseño de los decorados como en el movimiento de los vehículos. Será un juego mucho más impresionante y realista.

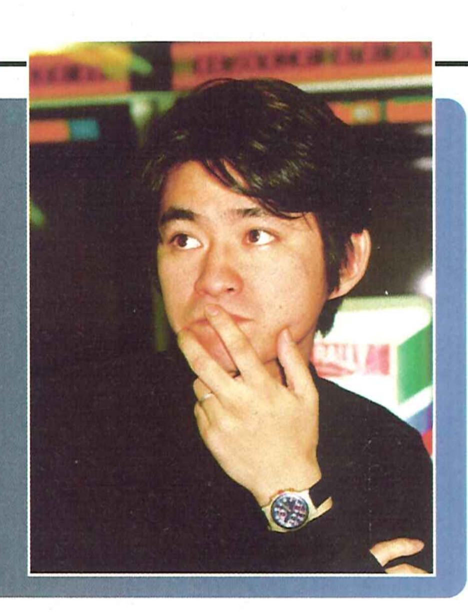


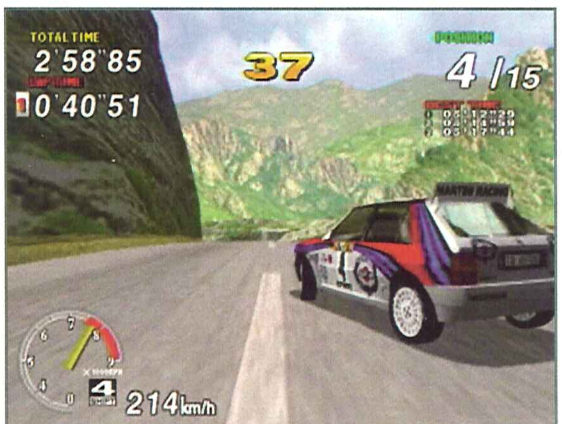




Tetsuya Mizuguchi

Este personaje es el más brillante programador de Sega en la actualidad. Se dio a conocer con el sensacional «Sega Rally» hace poco más de dos años, y desde entonces sus éxitos han sido constantes. Sorprendió a todo el mundo con el increíble «Manx TT» y volvió a llegar a lo más alto con «Sega Touring Car». Fue por entonces cuando se le dio su propio departamento de desarrollo dentro de la compañía: AM Anex. Además de estos juegos arcade, también ha desarrollado par Saturn las versiones de «Sega Rally» y «STC».









durante las carreras se podrá ver cómo algunas personas del público disparan con sus cámaras, produciéndose una pequeña avalancha de flashes. Cuanto mejor colocado vaya un jugador. los flashes irán aumentando. Todo va enfocado a crear una atmósfera muy real.

HC. ¿Podrán los coches estrellarse?
KS. No, pero podrán colisionar, abollarse y sufrir daños.

HC. ¿Se les ofrecerá a los jugadores diferentes rutas?
TM. No comment (risas).
KS. Estamos pensando en ello seriamente.

HC. ¿Estarán los circuitos basados en recorridos reales?
TM. No, cada circuito es original, creado por nosotros.
KS. Algunos circuitos estarán ambientados en ciertos lugares como Asia o el Sur de Francia, pero no serán reales.

HC. ¿Habéis viajado para inspiraros en estos lugares?
TM. Así es, hemos visitado algunos lugares, hemos realizado dibujos y bocetos y luego hemos tratado de adaptarlos al juego.



"Todavía hay mucho que trabajar para construir un puente que una el arcade y la consola, y yo quiero contribuir a realizarlo".

HC ¿Hasta qué punto habéis aprovechado las posibilidades del Model 3?
KS. Le hemos sacado mucho partido, pero pienso que todavía puede dar mucho de sí. Yo creo que hemos aprovechado aproximadamente el 70% de la posibilidades del soporte.

HC. ¿Cuántos jugadores podrán correr a la vez en «Sega Rally 2»?
TM. Supongo que cuatro, con eso es suficiente.
KS. Es difícil encontrar un local que permita juntar ocho máquinas...
TM. ...aunque tecnológicamente sería posible hacerlo.

HC. Parece que AM Anex se está fraguando una imagen de "programadores de juegos de coches"...
TM. No pensamos en eso. En realidad todavía no hemos hecho muchos juegos.

HC. ¿Cuáles son vuestros proyectos para el futuro?
TM. Queremos hacer algo radicalmente diferente. Pero eso no significa que vayamos a dejar de hacer juegos de coches... Si te contara lo que tengo ahora en mi cabeza lo entenderías, pero de momento no puedo decir nada. Actualmente en AM Anex estamos trabajando en dos proyectos, pero mi verdadero deseo sería hacer un juego para consola. Todavía hay mucho que trabajar para construir un puente que una el arcade y la consola, y yo quiero contribuir a realizarlo.

Acclaim nos abre sus puertas. (y II)

El mes pasado revisamos los proyectos más inmediatos de Probe. Ahora le toca el turno a Iguana UK, el otro gran baluarte de Acclaim en Europa



El futuro de la programación.

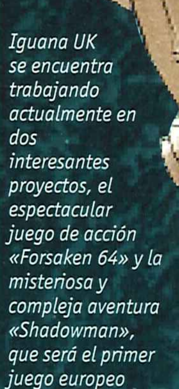
Tan sólo han lanzado un par de juegos bajo la tutela de Acclaim, pero sus dos futuros proyectos prometen alcanzar cotas de calidad sorprendentes. Además, se convertirá en la primera compañía europea en realizar un juego para el 64DD.

Desde su cuartel general en Stockton, cerca de Newcastle, a unos 300 kilómetros al Norte de Londres, el equipo de programación de Iguana UK lleva casi tres años trabajando en dos espectaculares juegos que aparecerán bajo el amparo de Acclaim en este año que comienza.

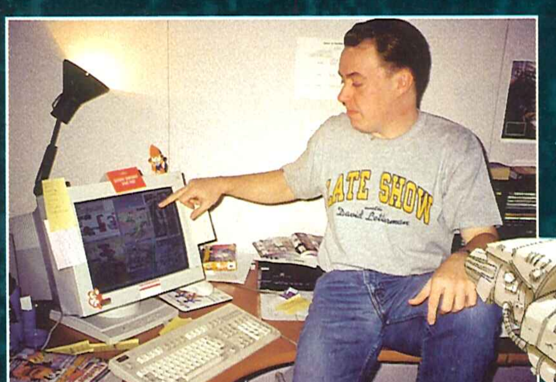
La historia de este grupo de programación es un tanto rocambolesca. Iguana USA acababa de formalizar su relación con Acclaim cuando empezó a sondear el mercado británico en busca de una compañía europea, con el objetivo de disponer de otro departamento en el Viejo Continente. Fue entonces cuando se toparon con Optimus Software, una pequeña empresa liderada por los hermanos Darren y Jason Falcus que hasta entonces sólo había realizado algunos juegos menores aunque interesantes. A partir de entonces, y después de pasar una primera prueba con el notable «Frank Thomas Big Hurt Baseball», partiendo ahora de un presupuesto más generoso, iniciaron sus realizaciones más ambiciosas hasta el momento, «Forsaken 64» para la máquina de Nintendo y «Shadowman» para el DD64.

De momento forman parte del entramado de Iguana aunque sus únicas cuentas las saldan con Acclaim, ya que su objetivo a medio plazo es desligarse de los responsables de «Turok» y pasar a ser un grupo dependiente única y exclusivamente de Acclaim.

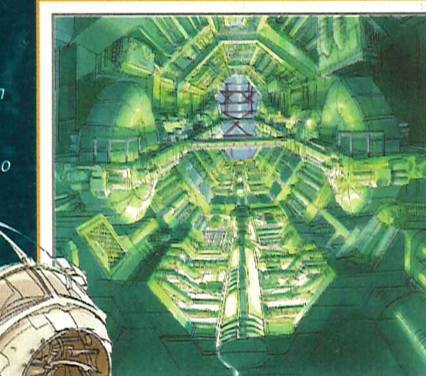
Sus oficinas, situadas en un moderno edificio de la tranquila villa de Stockton, están equipadas con los más modernos equipos para la programación y el desarrollo de juegos. Además, durante nuestra visita, tuvimos la oportunidad de ver el último regalo que han recibido: uno de los primeros prototipos del DD64, que servirá para acoger al primer juego de realización europea para este soporte : el sorprendente «Shadowman».



Iguana UK se encuentra trabajando actualmente en dos interesantes proyectos, el espectacular juego de acción «Forsaken 64» y la misteriosa y compleja aventura «Shadowman», que será el primer juego europeo para el DD64.

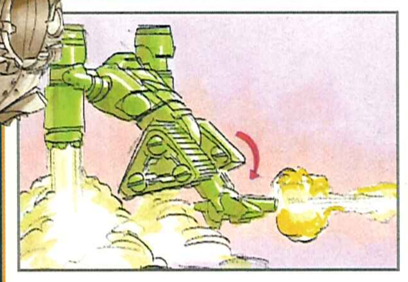


Bob McCracken, Project Manager del juego, se muestra plenamente confiado en conseguir un juego diferente, original y de una calidad técnica impresionante. Medios no le están faltando.





Aquí podéis ver algunos de los bocetos realizados por Iguana junto con las pantallas del juego tal y como se encuentra actualmente.





FORSAKEN 64

La tierra, ciudad sin ley.

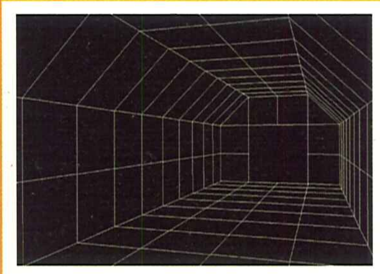
Ya os contamos algo sobre este juego, en su versión para PlayStation, en el reportaje que dedicamos a Probe. Esta versión que Iguana está realizando para N64 está lógicamente basada en aquel juego, presenta un estilo muy similar y su argumento es idéntico, sin embargo, Iguana está introduciendo muchos elementos nuevos y diferentes, de manera que este «Forsaken» se convierta en una alternativa distinta a la de PlayStation. Así, podremos disfrutar de diferentes objetivos, otro tipo de jugabilidad, una banda sonora exclusiva e incluso algunos cambios gráficos.

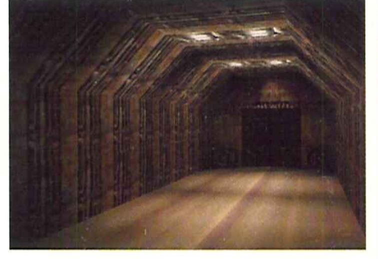
De todos modos, aquí también nos encontraremos con unos laberínticos mapeados tridimensionales repletos de túneles, a través de los cuales se desplazarán las súper modernas motos protagonistas y el resto de los enemigos y elementos del juego. El jugador tendrá diferentes misiones que cumplir, del estilo de destruir objetivos, defender posiciones, recolectar elementos o atacar a los jefes enemigos. Será un juego que propondrá un desarrollo repleto de acción, con muchas variantes, opción para 2, 3 o 4 jugadores y una realización técnica sublime. Estará listo en el mes de Mayo.



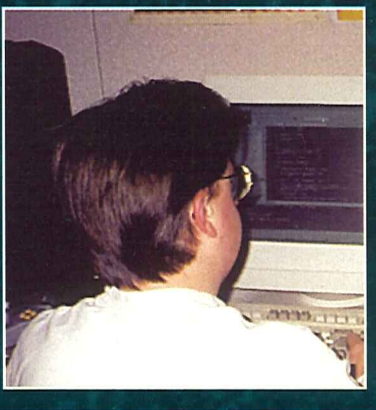


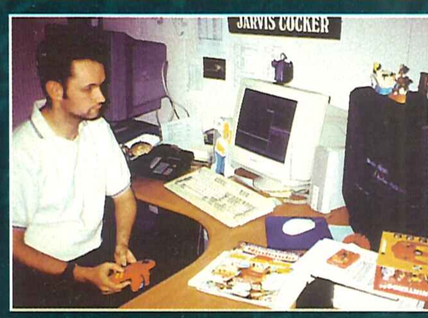
Una de las diferencias más importantes con respecto a la versión de PlayStation será que en este juego, además de una opción para dos jugadores, habrá también otras para tres e incluso cuatro usuarios simultáneos. Según Iguana, el nivel gráfico permanecerá intacto.





Una explicativa muestra de cómo están creando los alucinantes escenarios 3D por los que se desplazarán las motos futuristas del juego. Observad los efectos de luz.





Los programadores de «Forsaken 64» están trabajando en firme para conseguir uno de los mejores juegos del año que acaba de comenzar.

ESTA ES SU OPINIÓN SOBRE EL JUEGO...

"Toda la idea del juego la hemos tomado de Probe y su versión para PlayStation. Nos hemos basado en sus diseños, estilo y el concepto 3D. Sin embargo nosotros estamos incluyendo nuevos elementos que le darán un aire diferente al juego. Será, por ejemplo, una juego con muchos más elementos "agresivos" que el de PlayStation. Cada vez que una de las motos explote se verá sangre y partes del cuerpo esparcidas por la pantalla. En este sentido, y en contra de lo que se podía pensar, Nintendo no nos está poniendo ninguna pega. Es posible que todo esto no sea bien visto en paises como Alemania, por lo que seguramente allí distribuiremos una versión diferente en la que sustituiremos la sangre por aceite y los trozos de cuerpo por partes de la moto o algo similar. De todos modos, queremos vender la idea de que será un juego más adulto, no para jugadores muy jóvenes. Aún así, pensamos que es más una violencia electrónica, no humana, un estilo «Starfox».

Con respecto a la versión de Probe, también estamos incluyendo nuevos enemigos, nuevos jefes finales y una jugabilidad diferente.

Creemos que es el mejor juego que podíamos hacer teniendo en cuenta que para nosotros está tecnología es nueva. Es un gran juego, pero tal vez en el futuro hagamos cosas aún más asombrosas.

No hemos tenido ningún problema de espacio con el cartucho. Es más, a veces nos sobraba espacio y no sabíamos qué más podíamos incluir.

No será un juego lineal, el jugador podrá desplazarse libremente y los jefes podrán aparecer en diferentes lugares dependiendo de dónde se acabe el nivel. Algunos elementos del juego cambiarán tras cada partida."

SHADOWMAN

Un nuevo héroe del Cómic.

El departamento de cómics de Acclaim, el mismo que creó a «Turok», lleva publicando desde hace algún tiempo la historia de otro extraño personaje al que se le conoce con el nombre de «Shadowman». Pues bien, este es el cómic que ha servido de base para que los chicos de Iguana UK se enfrenten a su proyecto más ambicioso, un juego que irá destinado directamente al 64DD.

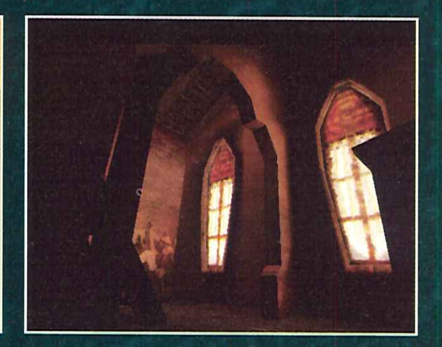
El juego será una de las aventuras más complejas y variadas que hayan pasado por cualquier formato. No en vano, los responsables del cómic aseguran que se trata de una historia adulta, que nada tiene que ver con los cómics habituales.

«Shadowman» nos presentará una ambigua y misteriosa aventura en 3D, en la que el protagonista deambulará entre el lado de los vivos y el de los muertos, recorriendo parajes inexplorados repletos de sorpresas. El juego no mostrará un desarrollo lineal, sino que las situaciones se irán tornando cada vez más complejas a medida que el jugador entra cada vez más en la historia. Será un juego que mezclará elementos de terror, thriller psicológico, investigación y acción.



Para Iguana UK supone todo un privilegio ser el primer equipo de desarrollo europeo en trabajar para el DD64. Aunque ello haya supuesto el enfrentarse con una tecnología totalmente nueva para ellos.

La intención de Iguana UK es crear un juego diferente y original, una aventura dirigida hacia un tipo de público más adulto.



ENTREVISTA CON DARREN Y JASON FALCUS

"SHADOWMAN" HUBIERA SIDO IMPOSIBLE SIN EL DD64

HC. ¿Qué es para vosotros el DD64?
Es básicamente un extensión de N64. Para nosotros es un elemento absolutamente necesario para la consola. Realmente nos gusta mucho.

HC. ¿Cómo veis el futuro de este periférico?
Nintendo tiene ante sí un trabajo duro. Al menos tiene que conseguir que el 70% de los que ahora tienen una N64 se hagan con este soporte. Para ello es necesario contar con una línea de software muy atractiva, y ahí es dónde entrará nuestro juego.

HC. ¿Qué ventajas estáis encontrando en este soporte a la hora de programar?
De momento hay que señalar que resulta más barato programar para este sistema. Además, aumenta notablemente las posibilidades de la consola y sus cartuchos. Por ejemplo, en «Forsaken» podremos introducir nuevas misiones en un futuro gracias al DD64. «Shadowman» no hubiera sido posible sin la utilización del DD64. Es un juego demasiado amplio, demasiado complejo para la consola. Los accesos al sistema de memoria serían mucho más complicados. El juego debería sufrir muchos cambios para introducirlo sólo en una cartucho.

HC. ¿Por qué habéis desechado la versión para PlayStation?
Pensamos que ahora mismo es un juego demasiado avanzado para las posibilidades de esta máquina. Tal vez en un futuro...pero ahora solo será para PC y DD64.

HC. ¿Fue Nintendo quien os invitó a hacer el juego para el DD64?
No, fue una decisión de Iguana,

HC. ¿No pensáis que se está retrasando mucho el lanzamiento de este soporte?
Nintendo podría lanzar el DD64 ahora mismo, porque el soporte ya está listo, pero no cuentan con una línea suficiente de software, y de ahí el retraso. Entiendo que la gente se impaciente, pero no hay otra solución.



Los hermanos Jason y Darren Falcus son los responsables de Iguana UK. Desde hace tres años entraron a formar parte del entramado de Acclaim, y desde entonces trabajan en sus proyectos más ambiciosos.

HC. ¿Qué os preocupa más a la hora de hacer un juego, la jugabilidad o los aspectos técnicos?
La jugabilidad sin ninguna duda. Es el aspecto más importante. La tecnología sin jugabilidad no sirve de nada. La tecnología ayuda, pero lo que verdaderamente hace que un juego sea bueno es la pasión que es capaz de suscitar en los jugadores. La tecnología sirve para llamar la atención de la gente, mostrando unos gráficos y un sonido atractivo, pero luego el juego debe

UNA MARAVILLA TÉCNICA

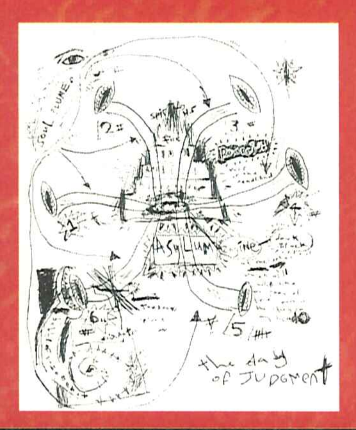
«Shadowman» esta siendo realizado con las más avanzadas técnicas de programación y teniendo en cuenta las casi infinitas posibilidades que proporcionará el DD64.

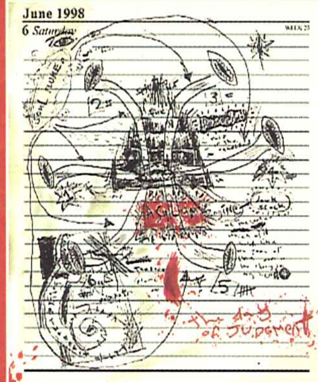
Para empezar se está usando la llamada 3D Vista (Virtually Integrated Scenic Terrain), un sistema que junto con la tecnología "Binary Space Partition" permitirá al jugador disponer de paisajes en los que verá, literalmente, tan lejos como lo permita el horizonte, y sin necesidad de utilizar el tan socorrido truco de la niebla.

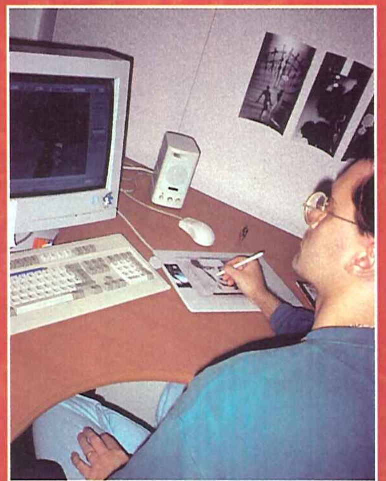
Además, todos los personajes y elementos del juego están siendo realizados mediante avanzadísimas técnicas de "softskin" que permiten reflejar hasta el más mínimo detalle de cada forma.

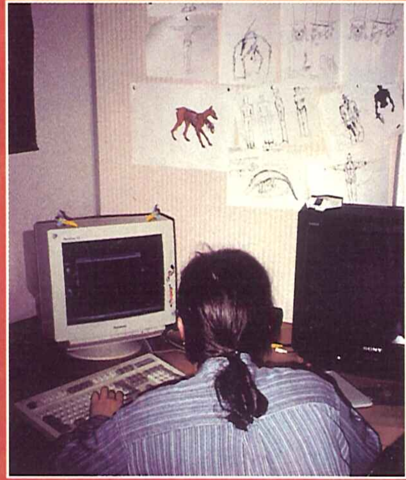
La famosa "Acclaim´s Motion Capture technology" hará el resto para conseguir animaciones increíblemente reales.

Desde Iguana UK no dejan de alardear que será el primer juego en el que el protagonista podrá manejar ambas manos simultáneamente. realizando diferentes acciones.









El juego todavía se encuentra en pleno proceso de gestación, y durante nuestra visita a las oficinas de Iguana UK pudimos comprobar los avanzadísimos medios que están utilizando para realizar cada diseño, para crear cada forma y escenario del juego. Una auténtica maravilla.



demostrar que es bueno o no tendrá nada que hacer. Un buen ejemplo es «Super Mario 64» un juego que presenta muchas posibilidades, un juego bueno y largo.

HC. ¿Acclaim respalda esta teoría?

Por supuesto. La filosofía de Acclaim es que nos tomemos todo el tiempo que sea necesario, pero tenemos que lograr que el juego sea realmente bueno.

HC. De todos modos, tanto en «Shadowman» como en «Forsaken» se ve que el apartado técnico está siendo muy cuidado.

Por esa razón contamos con un equipo muy amplio en el que existen departamentos especializados en cada elemento del juego, capaces de cuidar al máximo tanto los aspectos técnicos como jugables.

HC. ¿Quién decide que tipo de juego hacéis?

Nosotros, por supuesto. Después le comunicamos la idea a Acclaim y ellos son los que dan el visto bueno. No tenemos a nadie que nos diga que es lo que debemos o no debemos hacer.

HC. ¿Cuantas ideas sobre juegos desecháis antes de poner un proyecto en marcha?

Las ideas sobre juegos surgen constantemente, prácticamente tenemos una cada mes, pero después sólo 1 de cada 10 ideas sale adelante.

HC. Los dos juegos en los que estáis trabajando son originales y diferentes. ¿Pensáis seguir en esta línea u os estáis planteando realizar algo más clásico, como un juego de coches o de lucha?

No tenemos ningún limite a la hora de decidir qué tipo de juego vamos a realizar. Nos gustan los juegos originales y sofisticados, como «Shadowman» y «Forsaken», pero eso no impide que alguna vez podamos hacer un juego de coches o de lucha si creemos que podemos ofrecer algo bueno y diferente.

HC. Vosotros os habéis adelantado trabajando para el DD64. ¿Qué opináis respecto a los futuros soportes como Dural o PlayStation 2?

Por nuestra parte, no hay nada sobre este tema. PlayStation está funcionando muy bien en todo el mundo y ahora mismo veo muy difícil que Sony siquiera se plantee lanzar una nueva consola. Ahora bien, cuando cuando estén listos dentro de unos años, no tendremos ningún problema en trabajar para ellos si demuestran su capacidad.





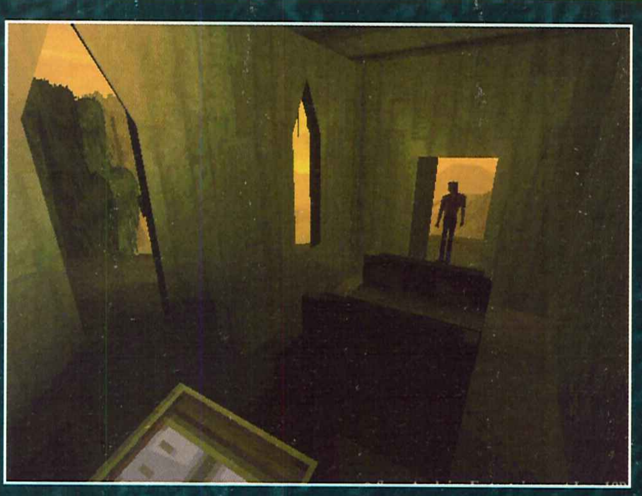


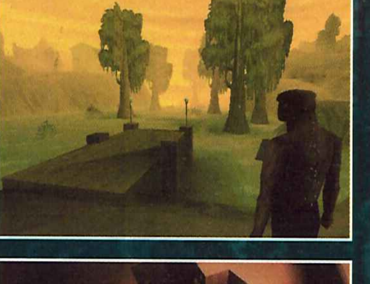
INFLUENCIAS DE TODO TIPO

Los creadores de «Shadowman» reconocen diversas influencias, no sólo del cómic en el que está basado el juego, o de las historias de vudú, sino de grandes títulos dentro de las consolas como «Myst», «Legend of Zelda» o el propio «Super Mario 64». Claro que la cosa no se acaba ahí. Ellos van más allá y admiten que se han inspirado en las pinturas de Bacon, Bruegel y Bosch, en películas como Seven, Hellraiser o Eraserhead, en la poesía de T.S. Elliot e incluso en los trabajos sobre patología psico-sexual y psiquiatría forense de Joseph Campbell. Con todo esto, podréis entender porque estamos hablando de un juego tan complejo y diferente a los demás.



Todos los escenarios y paisajes del juego mostrarán un aspecto tenebroso, inquietante. No en vano la historia se desarrollará entre el mundo de los vivos y el de los muertos.









Los programadores de «Shadowman» reconocen influencias de juegos como «Zelda» y «Mario» y películas como Seven o Hellraiser

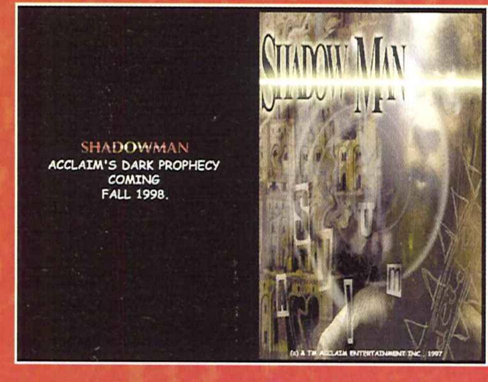
DE ENTRE LOS MUERTOS

Las series de cómics de «Shadowman» nos cuentan la historia de Mike Leroi, un profesor de literatura transformado en asesino a sueldo y elegido por un misterioso hechicero de vudú para combatir la llegada del apocalipsis.

Este hechicero, mediante unas antiguas y oscuras técnicas, transforma a Mike Leroi en un extraño ser al que se le conoce como «Shadowman», capaz de trasladarse del mundo de los vivos al de los muertos, en el que puede desplegar sus extraordinarios poderes.

En el mundo de los muertos se halla un lugar prohibido conocido como el Asylum, al cual se dirigen todos los asesinos tras su muerte, y desde donde según el hechicero, partirá la oscura tormenta que traerá el apocalipsis al mundo de los vivos.

Los fans de esta serie la definen como una historia intensa, diferente y ambigua, repleta de matices y distintas interpretaciones.



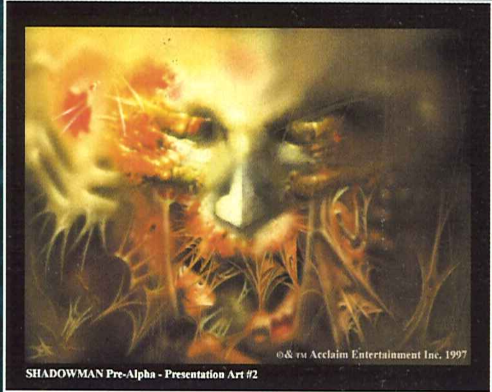






©& TM Acclaim Entertainment Inc. 1997

SHADOWMAN Pre-Alpha - Shadowman Title Page

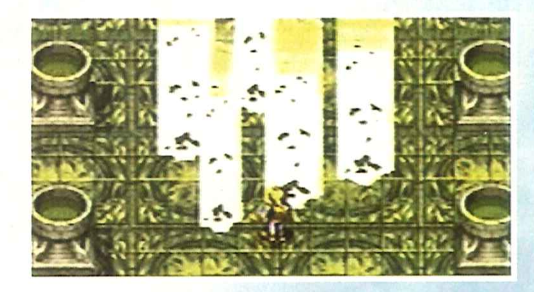
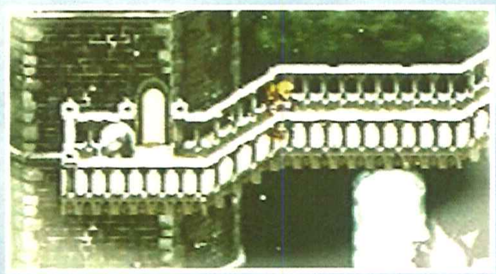


©& TM Acclaim Entertainment Inc. 1997

SHADOWMAN Pre-Alpha - Presentation Art #2

Aquí tenéis algunos de los dibujos artísticos que pueden convertirse en las carátulas o posters de promoción del juego, primero para PC y después para el DD64.

Un Juego de Rol de ensueño.


Si con «Final Fantasy VII» Squaresoft ha abierto de par en par las puertas del éxito en PlayStation a los Juegos de Rol, la compañía británica Psygnosis quiere ser el primero en apuntarse a la fiesta y ya está ultimando la versión europea de «Alundra», un juego que recogerá la herencia del mítico «Zelda» y la elevará al nivel que cabía esperar en la máquina de Sony.

En este nuevo juego que Matrix Software está ultimando encarnaremos a Alundra, un muchacho muy especial que mientras duerme se ve inmerso en terroríficas visiones premonitorias. En uno de sus sueños tiene una experiencia en la que presiente que debe viajar hasta un lejano pueblo llamado Inoa. Tras embarcarse en el largo viaje, el barco naufraga en las costas de Inoa debido una tormenta y él es el único superviviente. Recogido y cuidado por un aldeano, Alundra descubre que Inoa es un lugar que tras su tranquila y pacífica apariencia, esconde gran sufrimiento: muchos de sus habitantes padecen enfermedades del sueño y terribles pesadillas. Allí conoce también a Séptimus, un estudioso de la psicología humana y del mundo onírico que le descubre a Alundra su extraña habilidad para introducirse en los sueños de los demás y alterar su curso.

Mientras nuestro protagonista intenta liberar a esta gente de su terrible maldición se ve acosado por Melzas, un ser alienígena que vino de más allá de las estrellas y que se alimenta de la energía espiritual de la gente. Antaño, siete guardianes lo confinaron y sellaron en un lago al norte de la aldea, desde donde clama venganza y teje su trama de intrigas, intentando evitar que Alundra triunfe en su empeño. De esta forma ta prometedora comenzará esta apasionante aventura que, a lo largo de cientos de horas, llevará a Alundra a recorrer los confines del mundo en una epopeya de proporciones épicas que -al parecer- superará en extensión al mismísimo «Final Fantasy VII».

Con «Alundra», Matrix Software quiere realizar un juego que sea para PlayStation lo que «Zelda» fue para NES y SNES. Es decir: mapeados sin fin, cientos de enemigos que combatir, personajes con los que hablar y un fuerte contenido de puzzles y demás retos a tu inteligencia, lo que, combinado con el ambiente de pesadilla de los sueños en los que se introducirá el protagonista, dará como resultado un cóctel explosivo.

Los usuarios de PlayStation podréis disfrutar de este título a parir del mes próximo, cuando Psygnosis lo ponga a la venta en nuestro país totalmente traducido al castellano. Ya falta menos para que uno de los juegos más prometedores de este año recién estrenado sea una realidad al alcance de todos.

La historia parece muy interesante y estará en castellano.

Nos ha parecido un tanto flojo en cuestión de gráficos.

A L U







Como veis, el planteamiento gráfico de este juego estará basado en el pixel y la acción se nos mostrará desde una perspectiva superior, típica de los Juegos de Rol. A pesar de no resultar excesivamente espectaculares, los mundos que tendremos que visitar serán innumerables.





Suikoden

Legacy of Cain

Otros exponentes del género.

Aunque las referencias a «Zelda» o «Final Fantasy VII» son inevitables, PlayStation cuenta con dos referentes más claros del mismo estilo: «Suikoden» y el reciente «Legacy of Cain». Ambos tienen un sistema de perspectiva muy parecido al que tendrá «Alundra», aunque el título de PlayStation aparentemente los mejorará a ambos en todos sus aspectos.

El Rol de calidad volverá a PlayStation con este título protagonizado por un personaje que podrá adentrarse en los sueños de los demás.

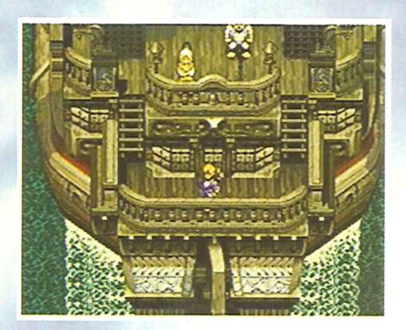


Creadores de ilusiones

Aunque el nombre de Matrix Software no os diga nada, seguro que las cosas cambian si os decimos que detrás de él se encuentran algunos de los programadores que dieron vida a «Land Stalkers» y «Shining Force». Con ellos, la calidad de «Alundra» está asegurada.











La magia estará también presente en «Alundra» en forma de todo tipo de poderosos conjuros, aunque previamente habremos de encontrar el ítem adecuado de entre los cientos que incluirá el juego.

N D R A

Un viaje por el tiempo de la mano de Psygnosis.

RASCAL







Aprovechando el tirón de los plataformas tridimensionales, Traveller Tales y Psygnosis añadirán dentro de poco un nuevo exponente al género que nos permitirá viajar por todas las épocas de la historia de la humanidad para eliminar a un peligroso alienígena que amenaza nuestro presente. Adéntrate con «Rascal» en una divertida epopeya temporal.

Rascal es el hijo de un científico que acaba de dar con el descubrimiento que la humanidad tanto ha soñado durante siglos: una máquina del tiempo.

Un día en que este muchacho se encaminaba al laboratorio de su padre, se ve de repente sorprendido por el ataque de dos alienígenas montados en platillos volantes con intenciones de eliminarlo. Cuando el chico logra escapar metiéndose en la cámara acorazada que su padre utiliza como laboratorio, se encuentra con una terrible escena: un extraño ser de múltiples brazos tentaculares amenaza al científico. Finalmente le propina un golpe, con tan mala fortuna que el hombre va a parar a los controles que activan la máquina del tiempo, haciendo que extraterrestre y científico desaparezcan en la corriente temporal en medio de un cegador flash de luz.

La misión de Rascal será rescatar a su padre, pero como no sabe en qué época está, tendrá que ir viajando por tres zonas temporales distintas -presente, pasado y futuro- desde el mundo medieval hasta la era de la tecnología, y averiguar quién es la siniestra fuerza del futuro que está manipulando la historia.

«Rascal» tendrá el desarrollo de un juego de plataformas totalmente 3D con toques de aventura a lo «Tomb Raider» que nos pondrá en la difícil tarea de atravesar 21 niveles distribuidos en siete fases, plagados de puzzles, objetos y enemigos.

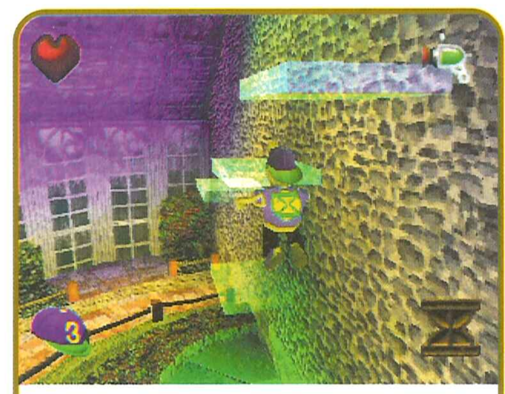
El diseño de los gráficos está siendo tratado con especial mimo, como demuestra el hecho de que Rascal, el simpático muchacho que encarna al personaje principal, ha sido diseñado por el estudio de dibujo Creature Shop, fundado por el ya fallecido Jim Henson (quién no recuerda a los entrañables "Teleñecos" o "Fraggel Rock").

«Rascal» aparecerá el mes próximo bajo el sello de Psygnosis, lo que siempre significa una garantía de calidad.



La diversidad de escenarios y de enemigos y la alta calidad gráfica.

Parece un juego sumamente complicado de terminar.



El desarrollo de este nuevo juego de Psygnosis será el de cualquier plataformas, pero además tendremos libertad total para movernos por su entorno tridimensional.



El arma de nuestro protagonista será una curiosa pistola, arrebatada al secuestrador de su padre, que tiene la habilidad de lanzar enormes pompas de jabón.



«Rascal» tendrá fases subacuáticas al más puro estilo de «Mario» o «Croc», donde este valiente muchacho tendrá que vérselas con tiburones y demás fauna.



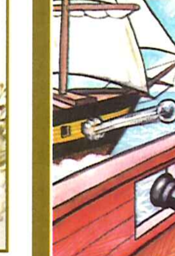
«Rascal» será un plataformas totalmente tridimensional, con ciertos toques aventureros, que mostrará un aspecto gráfico imponente.



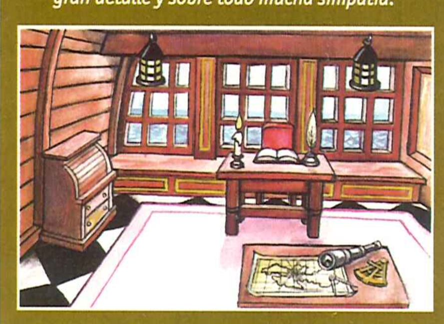
estos son los enemigos



Aquí podéis ver una muestra de la asombrosa calidad que tendrán los cientos de enemigos que encontrará Rascal en su viaje temporal por las distintas épocas de la historia. En cada uno de los siete mundos nos esperan enemigos diferentes... ¡y no os dejéis engañar por la atractiva belleza de algunos de ellos!



Todos los escenarios que componen el juego han sido diseñados previamente sobre el papel con gran detalle y sobre todo mucha simpatía.







Uno de los aspectos más destacados de este título serán sus gráficos, que alcanzarán un gran realismo gracias a su diseño totalmente 3D y a la aplicación de numerosas texturas.

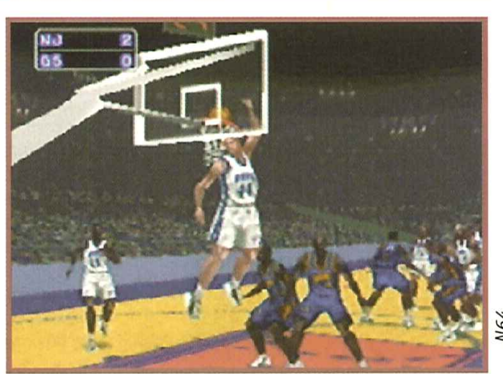
NBA PRO 98

El «ISS» del basket.

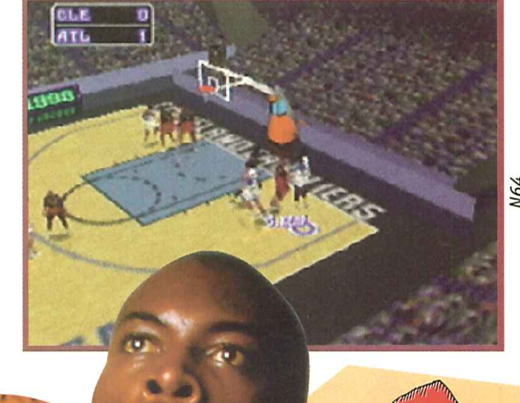
Cuando Konami se embarca en un proyecto deportivo, todo empieza a oler a calidad y espectáculo. Si, además, se trata de un juego de baloncesto, con la liga de la NBA como protagonista, y versionado para PlayStation y N64, el éxito parece totalmente garantizado.

PSX

PSX



N64



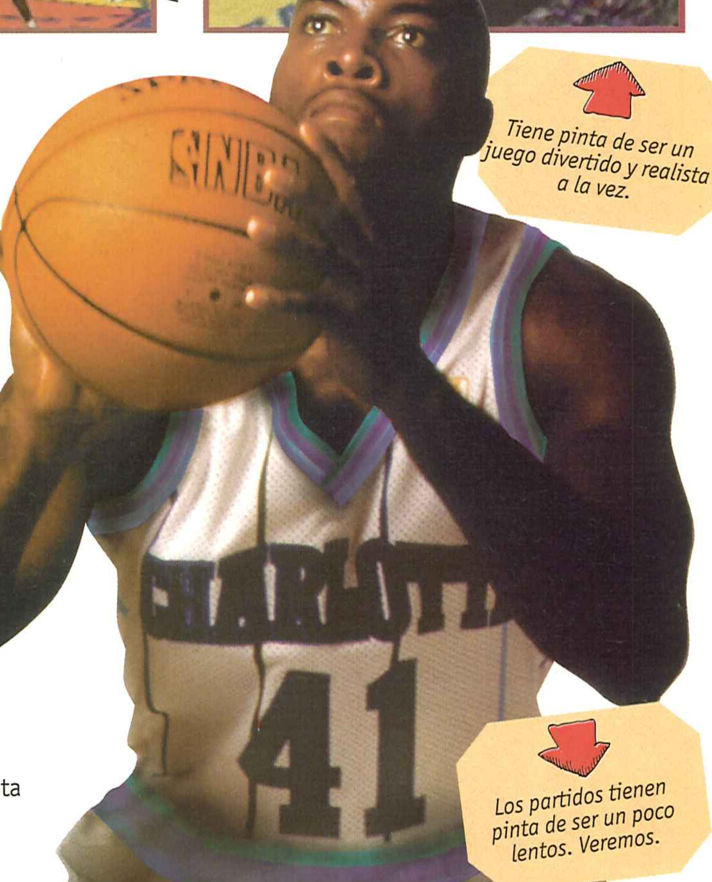
N64

Y es que ya sabéis cómo se las gasta Konami en lo que a los simuladores deportivos se refiere: la genial saga de fútbol «ISS», el reciente «Nagano. Winter Olympics ´98» o la espectacular serie de «NBA In the Zone» , que ya ha conocido dos entregas en PlayStation.

Pues bien, Konami ha decidido retomar el tema del baloncesto, pero ha querido darle un enfoque completamente diferente al visto en su anterior saga. Así, de entrada, ha buscado un nombre nuevo, pero ese no será su único punto de ruptura. El juego que aparecerá el mes próximo ya no incluirá a aquellos jugadores enormes, los partidos no tendrán aquel ritmo tan frenético y nos encontraremos con una importante cantidad de opciones. En una palabra, que Konami se va a inclinar más por la simulación realista que por el arcade puro que basa todo su atractivo en el espectáculo.

«NBA Pro ´98» será un programa más acorde con los simuladores tipo «NBA Live» de EA Sports y, de esta forma, contará con las plantillas reales de todos los equipos de la NBA, con un amplio repertorio de opciones, variantes y configuraciones y ofrecerá la posibilidad de fichar o editar jugadores a nuestro gusto. Incluso tendrá cierto parecido estético con la famosa serie de EA, aunque el desarrollo de los partidos será distinto, mucho más sencillo a la hora de jugar y con un sentido de la diversión más directo, para no perder la línea habitual de todos los juegos deportivos de esta compañía.

Bueno, no queremos adelantar más los acontecimientos, pero sí avisamos a todos los seguidores del baloncesto que no se pierdan de vista este título, pues tiene toda la pinta de colocarse entre los mejores del género.

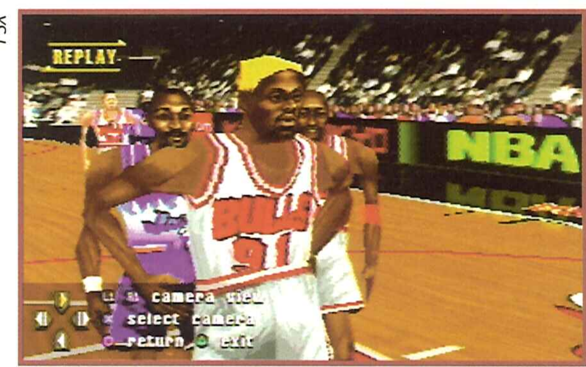
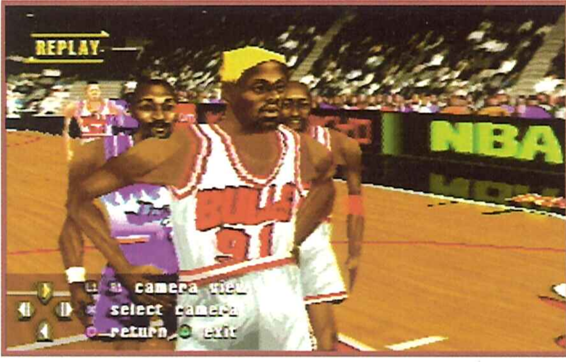


Tiene pinta de ser un juego divertido y realista a la vez.

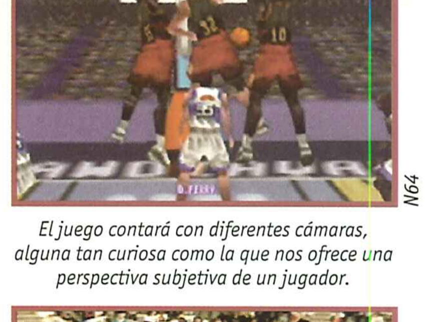
Los partidos tienen pinta de ser un poco lentos. Veremos.



N64

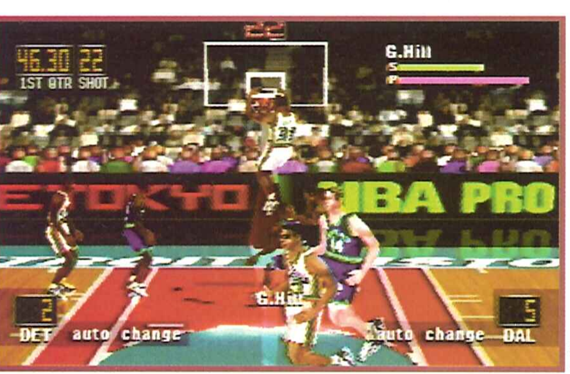



PSX



N64

El juego contará con diferentes cámaras, alguna tan curiosa como la que nos ofrece una perspectiva subjetiva de un jugador.



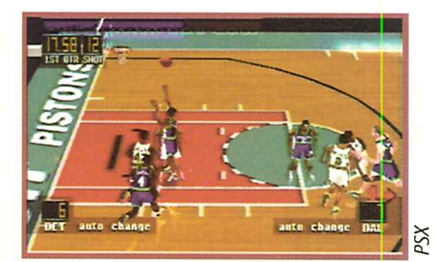
PSX



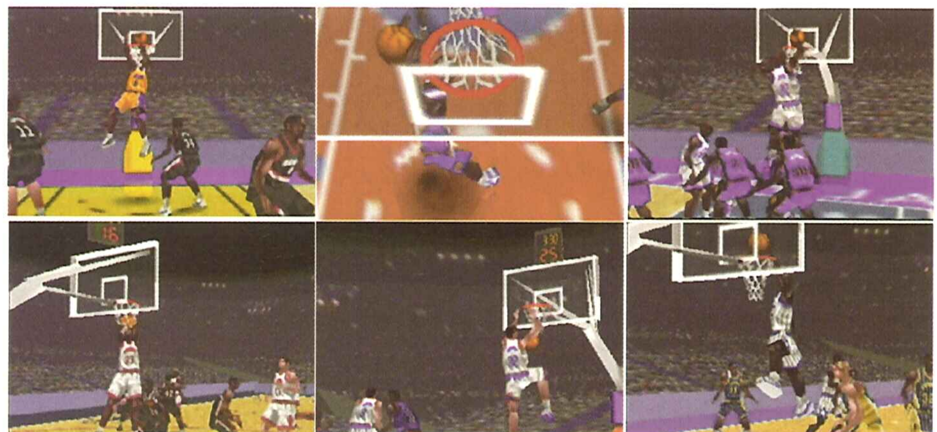
N64



PSX



PSX

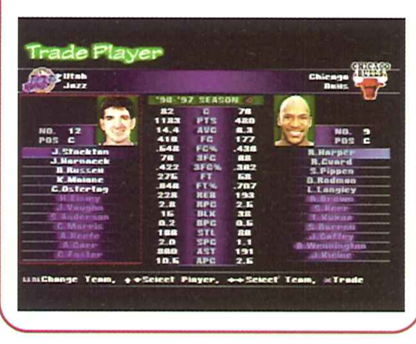


Para empezar el juego, y a modo de intro, Konami nos obsequiará con todo un muestrario de mates a canasta, desde todos los ángulos y a cuál más espectacular. Estas escenas irán mezcladas con algunas imágenes reales de la propia NBA.

Konami le ha dado un giro a su saga de baloncesto para crear un juego que apuesta más por la simulación y que ofrecerá una amplia gama de opciones.



Ambas versiones contarán con sus correspondientes opciones para crear jugadores, cono todo lujo de detalles, y para poder realizar fichajes e intercambios entre todos los equipos de la NBA. Una buena manera de poder actualizar el juego.

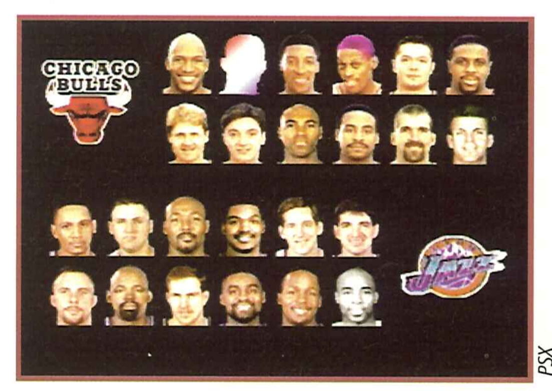




N64

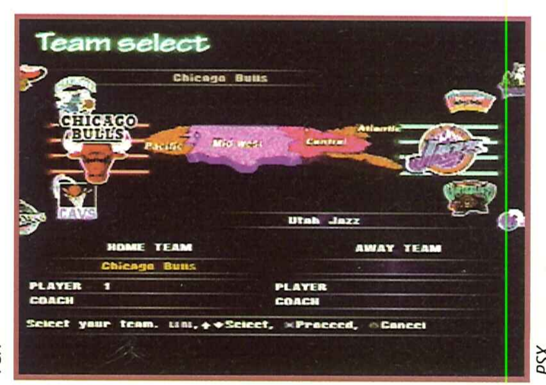


N64



PSX

Todos los equipos contarán con sus plantillas al completo, actualizadas para la temporada que está en curso.



PSX

Desde esta pantalla podremos elegir a los equipos para participar en amistosos, playoffs o en una temporada.









Nintendo va aumentando día a día la oferta para su 64 bits y, al tiempo, ampliando la diversidad de géneros. El mes próximo Nintendo España lanzará este «Tetrisphere», el primer juego de puzzles, o de inteligencia pura y dura, para su N64.



Tetrisphere

Un Tetris "redondo".

Tiene pinta de resultar tan adictivo como el clásico «Tetris» o cualquiera de sus clónicos.



Si el clásico de Patzjinov se pusiera ahora a la venta para Nintendo 64 tal cual fue creado hace ya... ¡puf, casi tres lustros!, posiblemente nos sentiríamos un poco decepcionados: sin duda, su mecánica seguiría proporcionando la misma diversión de siempre, pero su aspecto gráfico nos resultaría bastante pobre.

Quizás por esta razón Nintendo ha decidido renovarse, y el mes próximo pondrá a la venta este «Tetrisphere», un juego que recogerá la esencia del original y nos retará a encajar piezas como locos, pero que cambiará radicalmente su aspecto gráfico, introduciendo la tridimensionalidad. Por supuesto esto supondrá importantes cambios en la mecánica de juego, que nos exigirá ser aún mucho más rápidos de reflejos.

Además, contará con una importante cantidad de modos de juego que incluirán cinco retos diferentes para un solo jugador y opciones para dos jugadores simultáneos y hasta para ocho en eliminatorias sucesivas.

En cualquier caso, esto tiene pinta de convertirse en uno de esos juegos absolutamente absorbentes que te quitan el sueño y se convierten en una auténtica obsesión. El mes próximo lo comprobaremos.



Habrá siete personaje diferentes con los que podremos jugar y cada uno tendrá sus propias características.



No faltará un modo para dos jugadores simultáneos, quienes competirán por encajar más piezas que el contrario.

¿El último clónico?

*Nintendo siempre ha tenido en **«Tetris»** uno de sus baluartes más seguros, e incluso todavía sigue siendo el cartucho que se vende conjuntamente con Game Boy. Además, han salido ya nada menos que cuatro versiones diferentes, una de las cuales, **«Tetris 2»**, tuvo el honor de ser el primer juego para Super Game Boy. También Super Nintendo tuvo su ración de «Tetris» en un cartucho especial con **«Dr. Mario»**, así como otro con una variante bastante especial llamada **«Bombliss»**. Por supuesto no podemos olvidarnos del genial **«Tetris Attack»** aunque éste no conserve del original más que el nombre y la capacidad de divertir.*

No se puede negar que la idea del programador ruso Patzjinov no ha podido ser más productiva. De hecho, el juego casi define por sí mismo el género del puzzle o inteligencia.

Megaman Battlechase

¡A todo gas!

Ultimamente está de muy de moda recuperar personajes de una saga exitosa para colocarlos en juegos totalmente diferentes a los que labraron su fama, con el fin de ofrecer títulos innovadores que mantengan el carisma del protagonista. Eso es lo que Capcom va a hacer con su mítico «Megaman».







Un juego que romperá por completo con el estilo de la saga.

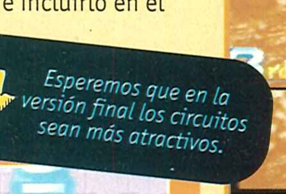
Este simpático robot, personaje enseña de esta compañía japonesa, ha recorrido un largo camino desde su aparición en el mundo de los videojuegos, hace ya once años. En su ya dilatada existencia, «MegaMan» ha dejado su huella en muchos títulos y consolas, todos ellos de una gran frescura y calidad. Gracias a eso, ha logrado granjearse una legión de admiradores incondicionales, repartidos por el mundo entero. Pues bien, aún a riesgo de defraudar a estos seguidores, Capcom ha apostado fuerte por la renovación del personaje. Ha decidido que su nuevo Megaman se aleje por completo del género de plataformas, para probar fortuna en un juego de carreras, con un estilo muy similar al de «Mario Kart».

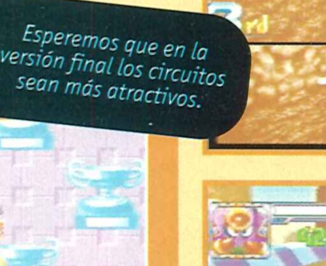
Al igual que en el juego de Nintendo, al principio será necesario escoger un piloto de entre una lista de personajes muy conocidos de la saga de «Megaman», y competir contra los demás en varios circuitos. Como es natural, las pistas de estos circuitos estarán repletas de objetos que potenciarán temporalmente tu vehículo y aportarán una buena dosis de jugabilidad y diversión a todas las carreras. Además, y debido a que los vehículos de «Megaman Battlechase» estarán formados por una gran diversidad de componentes, cada vez que venzas en una carrera, será posible arrebatar a uno de tus rivales uno de esos componentes de su coche, e incluirlo en el tuyo.

Por el momento, nada más. En el próximo número profundizaremos en todos los apartados de este juego.

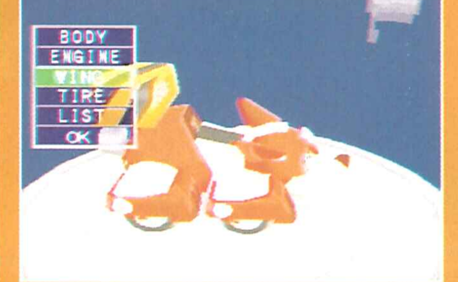


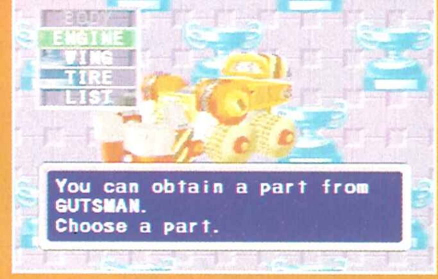
«Megaman Battlechase» te permitirá competir con diversos personajes de la saga Megaman, tanto héroes como villanos, de una manera muy similar a «Mario Kart 64».





Esperemos que en la versión final los circuitos sean más atractivos.





Uno de los mejores rasgos que tendrá «Megaman Battlechase» es la posibilidad de "piratear" piezas a los coches de tus rivales, si ganas la carrera, construyéndote así un vehículo a la carta.





Nuevos aires para el género

Fighters Destiny

«Fighters Destiny», un juego de Imagineer que llegará el mes próximo a España vía Infogrames, promete revolucionar el concepto de la lucha en N64. Su calidad gráfica será notable pero, además, ofrecerá un sistema de juego completamente diferente a lo visto en la máquina de Nintendo.

La imaginación escasea bastante en los últimos tiempos, especialmente en un género tan explotado como el de la lucha. Sin embargo, Imagineer ha sabido darle una nueva vuelta de tuerca al tema, buscando y encontrando en «Fighters Destiny» un estilo de lucha completamente diferente. a las propuestas vistas hasta la fecha en Nintendo 64.

En principio lo que más ha llamado nuestra atención ha sido el sistema de puntuación. Los combates no contarán con un número establecido de rounds sino que cada luchador deberá ganar al rival siete puntos, empleando todos los combates que se requieran para conseguirlo. Como ocurre en los combates de artes marciales reales, cada golpe tiene un valor preestablecido, por lo que con un sólo golpe certero podemos ganar un asalto o arrebatarle tres o cuatro puntos al rival. Así, por ejemplo, tirar a nuestro contrincante fuera del ring será un punto, vencerle por KO dos puntos... Es decir, que podremos vencer un combate en un asalto o en seis, y, además, estos asaltos podrán durar décimas de segundo o minutos.

El estilo de los combates será muy cercano a lo presentado en la serie «Virtua Fighter» para Saturn, de manera que sólo tres botones (patada, puñetazo, cubrirse) contendrán todo el potencial de ataque de los luchadores, los cuales tienen más de cuarenta movimientos cada uno.

Por supuesto el juego ofrecerá muchas más sorpresas en forma de curiosos modos de juego, personajes ocultos o técnicas muy innovadoras, como la de quedarse agarrado al borde el ring para evitar perder el combate. Por el momento hemos visto tan sólo una versión sin terminar, pero sin duda la pinta de este título es excelente y promete convertirse en uno de los grandes para N64.



Abduel

Experto en artes hindúes basa su potencial, a pesar de su enorme panza, en una enorme agilidad.



Bob

Rápido y potente, este luchador es un rival temible que usa sus puños con gran precisión y rotundidad.



Kaze

Un ninja de veloces movimientos que maneja las piernas con igual precisión que los puños.



Inicialmente podremos elegir entre diez personajes diferentes, aunque nos aguardarán algunas sorpresas más en forma de maestros, robots o ¿vacas?

Tras presentar un simulador de carreras de coches, «Multi Racing Championship», la compañía Imagineer regresa a Nintendo 64 con un original y revolucionario arcade de lucha.



Un sistema de juego innovador y divertido parece ser la mejor baza de este cartucho.

Si el combate no ha finalizado en el tiempo previsto, los jueces se encargarán de decidir el ganador puntuando los golpes propinados por cada contrincante.



Leon

El luchador de origen español maneja las piernas con singular destreza. Y no es un torero...



Meiling

Esta jovencita desarrolla ataques especiales poderosísimos sin apenas despeinarse. Un peligro.



Pierre

Uno de los personajes más curiosos y más peligrosos del torneo.

En principio no parece tener demasiados luchadores, pero bueno...



Pues sí, parece ser que las vacas también saben de artes marciales. En uno de los muchos modos de juego podremos liarnos a coces con nuestros rivales.



Ciertos ataques tienen marcados unos puntos fijos que podremos modificar para dar más o menos importancia los golpes que nosotros prefiramos.



Aunque la esencia del juego será asestar golpes sin artificios ni magias, determinados ataques especiales terminan produciendo resultados así de espectaculares.



Ryuji

El japonés es el más equilibrado de los luchadores, tanto con los puños como con las piernas.



Thomahawk

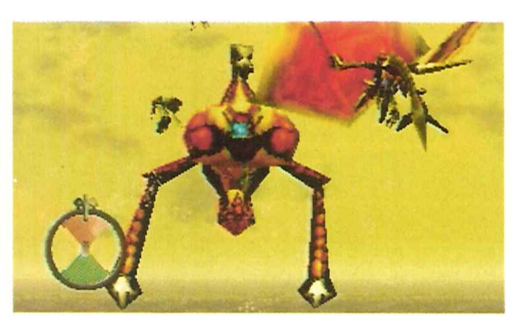
La fuerza física de este gigantón le permite usar todo su cuerpo como arma mortal.

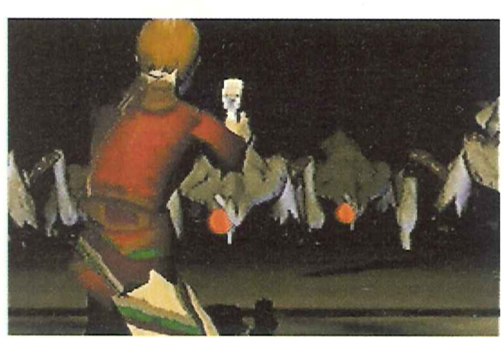


Vallery

De aspecto frágil, es una de las luchadoras más peligrosas, ágiles e impredecibles del torneo.

El retorno de los dragones







AZEL: PANZER DRAGOON RPG

Tras el éxito obtenido por «Shining The Holy Ark», Sega vuelve a la carga con un nuevo juego de rol para Saturn que sorprenderá a propios y extraños: nada más y nada menos que la esperada continuación de la serie «Panzer Dragoon», que adopta ahora la forma de un RPG basado en el universo previamente establecido por los dos shoot'em up que han constituido uno de los principales caballos de batalla de esta consola desde su lanzamiento.

Cuando el equipo de programación Team Andrómeda desarrolló el primer «Panzer Dragoon», uno de los juegos más caros de la historia, todos quedamos gratamente satisfechos y sorprendidos con un "shoot'em up" que rompía con las convenciones tradicionales del género. Cercano a las aventuras subjetivas tipo «Doom» por la posibilidad de girar 360º en cualquier dirección para eliminar a los enemigos que nos asaltaban desde todos lados, ofrecía además un impresionante aspecto visual merced a una acertada mezcla de polígonos, sprites y gráficos prerenderizados. Su secuela, «Panzer Dragoon 2», ofrecía una libertad de movimientos aún mayor y una clara mejora gráfica, aunque seguía teniendo el mismo desarrollo que el primero. Ahora, con «Panzer Dragoon RPG», Sega pretende revolucionar el mundo de los juegos de rol como ya hiciera con los "shoot'em up". Para ello, está añadiendo nuevos elementos al género, ya que en palabras de Lydia Gable, Directora de Marketing de Sega América: "**será el primer**

La mezcla entre rol y combate aéreo nos ha sorprendido gratamente.

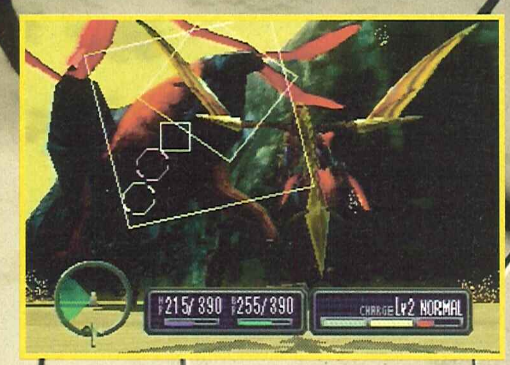
Todavía desconocemos si estará traducido, pero sería lo suyo.



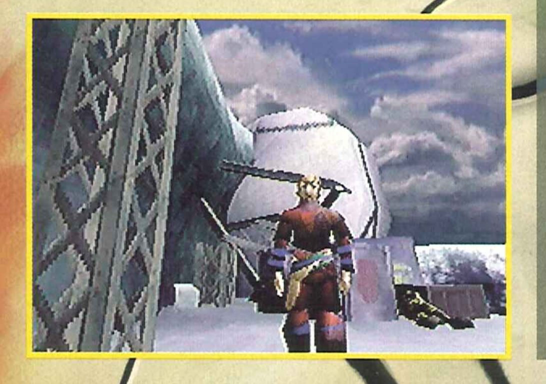



Para ponernos en situación, «PD RPG» incluirá una intro impresionante de casi veinte minutos de duración que dejará pequeñas a las de las anteriores entregas de la saga.

título de este estilo que mezcle elementos típicos de los RPG con otros de más propios de los juegos de acción, con misiones de vuelo rápidas y explosivas y una interacción con el entorno muy parecida a la del mundo real.” Aunque en esta nueva entrega de la saga sigamos montados en nuestro dragón y participando en combates, nuestra tarea principal será la de investigar y explorar las distintas localizaciones del juego mientras interactuamos con los más de veinte personajes que encontraremos a lo largo de esta aventura que en extensión ocupará la friolera de cuatro CD’s. Aunque de momento sólo hemos tenido acceso a una versión beta en japonés, ya os podemos adelantar que «Panzer Dragoon Saga» nos ha causado una excelente primera impresión, mostrando una calidad gráfica fuera de lo normal que supera totalmente a las anteriores entregas. En el próximo número os contaremos todos los pormenores de esta nueva entrega de una de las sagas más emblemáticas de Sega.



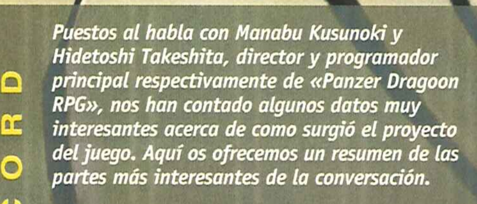




LA HISTORIA



Miles de años atrás, la raza humana había perdido su poder y entrado en declive. Tras unos intentos de recuperación titubeantes, el hombre fue volviendo a desarrollar la ciencia y pronto se dedicó a investigar el pasado anterior a la época oscura. Utilizando las habilidades tecnológicas recién adquiridas, intentaron reproducir genéticamente a sus antepasados, consiguiendo tan sólo unas abominaciones monstruosas. Mientras tanto, el nuevo Imperio fue creciendo y anexionando más territorios, excavando al mismo tiempo las ruinas de la Edad Antigua en busca de secretos ancestrales. La trama de «PD RPG» comienza en una de las múltiples excavaciones del Imperio donde Edge, el protagonista de la historia, es uno de los guardias que protegen la zona. Un día, una flota aérea desconocida ataca la excavación, masacrando a todos excepto a Edge. Uno de los miembros de la excavación, Kremain, resulta ser un traidor que dispara a Edge y lo lanza a las profundidades de un pozo. Cercano a la muerte, Edge es salvado por un Dragón, un ser mitológico que le muestra una visión de una reliquia aún sin descubrir. Juntos hombre y dragón se adentran en el misterioso mundo que esconde «PD RPG».



OFF THE RECORD

Puestos al habla con Manabu Kusunoki y Hidetoshi Takeshita, director y programador principal respectivamente de «Panzer Dragoon RPG», nos han contado algunos datos muy interesantes acerca de como surgió el proyecto del juego. Aquí os ofrecemos un resumen de las partes más interesantes de la conversación.

- *“«Panzer Dragoon RPG» surge en parte por la demanda de los usuarios. Creo que el género de los juegos de rol tiene una amplia aceptación, y este nuevo juego viene de la creencia de que faltaba uno basado en «Panzer Dragoon».”*

- *“No hay casi ninguna diferencia especial entre la manera en que el mundo se presenta en pantalla en «PD RPG» y los dos juegos anteriores de la serie. El mundo es el mismo, y la única diferencia es que está estructurado en la forma de un juego de rol. En un shoot’em up, el mundo aparece a medida que el héroe avanza, pero en un RPG tienes que investigar este entorno.”*

- *“Muchos aspectos de «Panzer Dragoon» y «Panzer Dragoon 2» que no fueron desarrollados en su momento por razones obvias podrán ser comprendidos mejor con este juego. Además, esta versión incluirá una historia explicativa con todos los detalles de los diferentes hilos argumentales.”*

- *“Cuando Mr. Futaki y yo [Kusunoki] creamos el mundo conocido como “Panzer World” sentamos las bases de la historia, así que no ha sido demasiado difícil hacer una versión al estilo de los juegos de rol basándonos en un shoot’em up.”*

- *“«PD RPG» tiene la estructura básica de un juego de rol, es decir, muchas ciudades que visitar y gente con la que interactuar. No obstante, hay algo nuevo en la manera de tratar estos elementos, como el modo en que se desarrollan los combates o el sistema de conversación.”*

- *“Hasta ahora, en los RPG´s se habían narrado las historias mediante palabras. Nosotros también hemos hecho esto, pero desde el momento en que «PD RPG» pretende ser lo más realista posible, ha sido necesario utilizar un método de expresión más poderoso. Hay un mundo diferente tras la pantalla de «PD RPG», y este juego ciertamente tiene un alto grado de libertad para caminar y moverte por este entorno diferente.”*







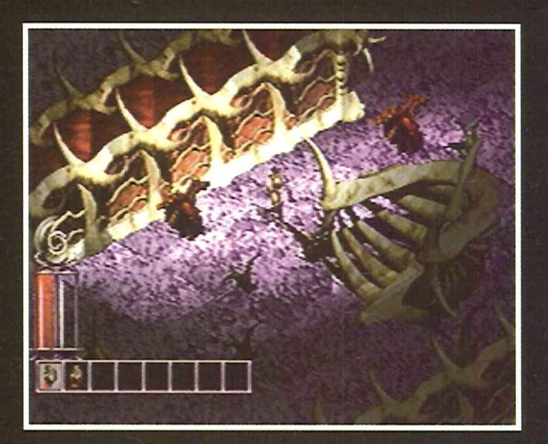
DIABLO

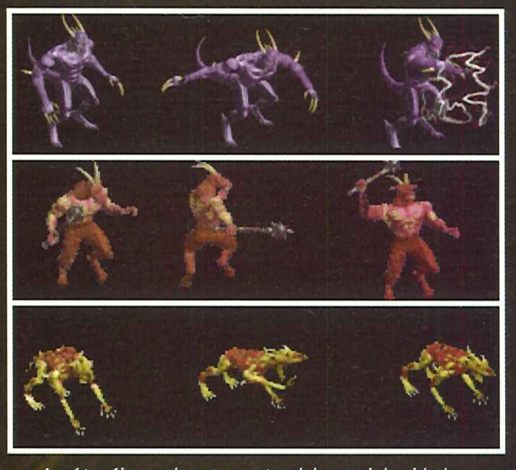
El templo maldito

Después de inundar PlayStation con las interminables hordas de Orcos y Humanos en «Warcraft 2», Blizzard vuelve a la carga con «Diablo», un impresionante juego para los 32 bits de Sony que mezcla los elementos más atractivos de los juegos de rol con toda la acción del mejor beat'em up.

Tras eones de lucha entre Luz y Oscuridad, la guerra interminable entre ángeles y demonios llegó a un punto muerto. Los hombres, en su libertad de escoger entre el bien y el mal, constituían el factor decisivo para desequilibrar la balanza a favor de uno u otro bando. Los tres Diablos Mayores volvieron la vista hacia la tierra, y comenzaron su pugna por intentar ganarse a los mortales. Pero antes de conseguir sus propósitos, una orden de magos logró desarrollar las artes arcanas necesarias para atrapar la esencia de los tres demonios en unos artefactos denominados "piedras alma". Con el tiempo, el poder de la orden fue decreciendo, y sus miembros murieron de viejos. Pasados muchos años, el rey Leoric de Khanduras tomó posesión de las tierras que antaño pertenecieran a los magos, incluido el viejo monasterio donde encerraron la gema que contenía a Diablo, el más peligroso de los tres demonios, en lo más oscuro de las enormes mazmorras que habían construido bajo él. Viendo su oportunidad, Diablo se las arregló para controlar a Lazarus, el consejero del rey, y poco después al propio Leoric, volviendo así a tomar forma en el mundo mortal y a sembrar el caos en el reino.

Este es el trasfondo con el que se inicia «Diablo», un juego con el que Blizzard quiere dar una vuelta de tuerca más al género de los RPG. Aunque la mayor parte del tiempo estaremos luchando contra los cientos de criaturas que se esconden en las catacumbas que hay debajo del monasterio al más puro estilo beat'em up, tendremos que ir desarrollando al mismo tiempo las habilidades de nuestro personaje. Con los puntos de experiencia que obtengamos de los combates aumentaremos las características físicas y psíquicas de cualquiera de las tres clases de personaje que hayamos elegido, teniendo así siempre un protagonista diferente creado por nosotros mismos. Pero, además, Blizzard se las ha ingeniado no sólo para desarrollar un motor 3D de brillantes resultados visuales, sino para implementar un generador aleatorio de escenarios que permitirá que cada vez que comencemos una partida de «Diablo» todos los niveles del juego sean completamente nuevos. El mes que viene os ofreceremos un comentario a fondo de «Diablo» , cuando Blizzard haya terminado de ultimar esta pequeña maravilla.





Aquí tenéis una breve muestra del especial cuidado que Blizzard a tenido al animar a los incontables enemigos que nos esperan bajo la iglesia maldita.

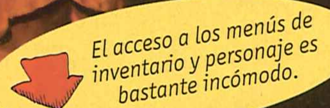
La apariencia gráfica y la rapidez de movimientos son impresionantes.







De las tres clases de personajes que podremos elegir, el guerrero es el más fuerte, mientras que la Pícara es una maestra con el arco capaz de encontrar cualquier trampa oculta. Por su parte, el hechicero palia su debilidad física con un impresionante repertorio de conjuros de devastadores efectos.



El acceso a los menús de inventario y personaje es bastante incómodo.

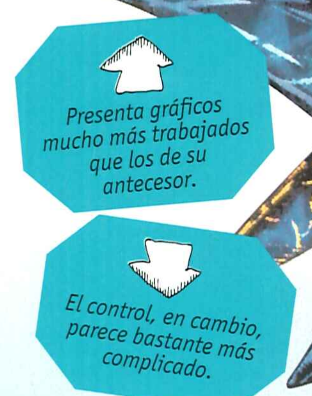






Por tierra, mar... y aire

Velocidad pura y dura, y una buena descarga de adrenalina es lo que Sony pretende proporcionar a todos los usuarios de PlayStation con «Jet Rider II», a partir del próximo mes de Marzo.



Hace tan sólo un año, Sony sorprendió a propios y extraños con «Jet Rider», un juego de carreras en el que el jugador se ponía a los mandos de potentes motos futuristas todoterreno. Pese a ser un juego muy bueno, no llegó a codearse con los grandes del género por culpa de una cierta dejadez en los gráficos. Ahora nos llega la segunda parte y la pregunta es inevitable: ¿logrará triunfar donde fracasó su antecesor?

A primera vista, parece que tiene posibilidades. Para empezar, los gráficos de la beta de «Jet Rider II» tienen un acabado superior al del original, por lo que es de suponer que la versión final puede ofrecer una calidad aún mayor. Además, los circuitos presentan un aspecto mucho menos pixelado, y transmiten mejor la sensación de velocidad. En lo referente a los corredores, su número se reducirá bastante (a la mitad para ser exactos), lo que nos dejará un total de diez participantes. Entre ellos, junto a varias caras nuevas, se podrá distinguir a viejos conocidos de la primera parte, aunque con un aspecto ligeramente diferente. En cuanto a la estructura, el juego presentará un esquema idéntico al de su predecesor. Al principio sólo se podrá acceder a tres circuitos, aunque al ir sumando victorias habrá acceso a otros siete.

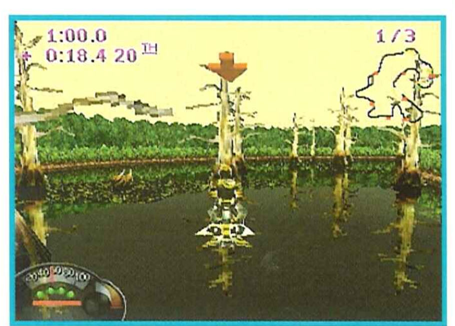
De momento, pese a tener unos comienzos muy prometedores, todavía habrá que esperar un poco más para ver si «Jet Rider II» responde a las espectativas, y logra triunfar donde fracasó su antecesor.













Como puedes apreciar en las fotos, «Jet Rider II» presentará unos gráficos mucho más trabajados que los de la primera parte. Por si fuera poco, también se ha puesto más cuidado en el diseño de las motos y en la selección de los escenarios, que ahora entonan mucho más con la ambientación futurista del juego .



Pandemonium 2

Plataformas en clave de color

Niiki y Fargus han vuelto para arrastranos una vez más a la vorágine de las plataformas más coloristas e hilarantes de cuantas podáis imaginar. No en vano ellos vienen de Pandemonium, donde nada es lo que parece y al final todo es posible... o casi.

Seguro que todos recordáis a nuestros dos protagonistas de su anterior visita a PlayStation. Entonces eran otros tiempos, más conservadores, más tradicionales, y Fargus era un simple bufón con gorro de borlas y Niiki una jovencita más bien apocada y poco efusiva.

Los dos se dedicaba a saltar y corretear por un bonito mundo con aires tridimensionales pero bastante lineal. Ahora las cosas parece que van a cambiar un poquito y la joven Niiki se ha convertido en una exuberantes heroína (al estilo de Lara Croft), su loco acompañante se ha desquiciado definitivamente y su universo, aunque seguirá siendo en pseudo3D, ha ganado en profundidad, cantidad y calidad de detalles.

«Pandemonium 2» seguirá siendo un vertiginoso plataformas donde los giros de cámara y el ritmo trepidante se encargarán de mantener deslumbrado al jugador, mientras un entorno poligonal de brillantes texturas y sorprendentes detalles le terminará de embrujar.

Habrá enemigos de lo más curioso, trampas imprevisibles, endiabladas plataformas, fases de scroll multidireccional, multitud de items ocultos y mil sorpresas más de colorista aspecto. Además los dos héroes han ganado nuevas habilidades que permitirán ampliar las posibilidades de control.

Por si esto fuera poco, los escenarios tendrán varios caminos posibles e incluso se nos retará a enfrentarnos a algún que otro laberinto. Y pensad que hay veintiún niveles esperándonos, amén de un sinfín de fases ocultas y una buena ración de enemigos finales descomunales. Vamos, que por posibilidades no va a quedar y todo parece indicar que este puede ser un gran festín para los amantes de las plataformas veloces y llenas de luz. Veremos.






Como ocurrió en la primera entrega, la intro será espectacular. En ella observaremos una mayor calidad gráfica y a unos personajes más maduros y complejos.



La chica y el bufón.

Niiki y Fargus han sufrido muchos cambios y no sólo en el espectacular aspecto gráfico que lucen. Niiki contará con un doble salto que la permitirá encaramarse a las zonas más complicadas, además de disparar unos rayos de lo más efectivo. Por su parte, Fergus, aunque salta menos, puede acabar con sus rivales a voltereta



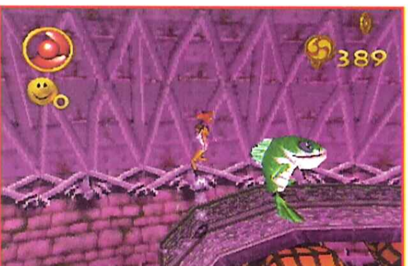


El espectacular aspecto gráfico del juego es lo primero que llama la atención.

Se parece bastante a la primera parte, manteniendo virtudes y defectos.

«Pandemonium» regresa a PSX conservando las premisas de la primera parte: plataformas pseudo 3D y virtuosismo gráfico.









Las rotaciones y giros de cámaras automáticos. serán una constante en el juego, de modo que parecerá que nos movemos en un mundo 3D a pesar de que nuestros movimientos serán lineales.







El juego estará construido a base de gráficos poligonales muy coloristas e impactantes. Los ambientes oníricos (como de sueño, vamos), serán una de las constantes de todos los larguísimos niveles de «Pandemonium 2».

· IAN LIVINGSTONE'S ·

DEATHTRAP Dungeon

Una aventura con historia que hará historia.







Aunque Ian Livingstone se ha hecho conocido en el mundo de los videojuegos por ser el Presidente de Eidos, (la compañía responsable, entre otras genialidades, de las dos entregas de «Tomb Raider»), su fama a nivel internacional ya la había ganado con anterioridad: antes de dedicarse a sus tareas "burocráticas", Livingstone era un prolífico escritor de libros de fantasía que creó la serie «Fighting Fantasy», colección que cuenta ya con más de 60 títulos en su haber.

La noticia es que Livingstone, aunando sus dos facetas de amante de la fantasía y de presidente de una compañía de videojuegos, va a ver cumplido uno de sus mayores sueños: darle vida a su libro favorito de toda la serie, «Deathtrap Dungeon».

Con semejantes antecedentes podemos imaginar que este título, que verá la luz el mes próximo en PlayStation, va a ser una auténtica maravilla. Por una parte, el trasfondo y la historia que forman la base del argumento ofrecerán una riqueza y una variedad de situaciones pocas veces vista en un videojuego y, por otra, el hecho de que sea un empeño personal del "jefazo" de una compañía como Eidos nos pone sobre aviso de que es un proyecto que ha sido tratado a todos los niveles con un cuidado y un interés inusitados.

Un equipo de veinte personas y casi dos años de duro trabajo han sido necesarios para que Ian Livingstone, presidente de Eidos Interactive, vea por fin culminado uno de sus sueños de toda la vida: convertir en videojuego uno de sus libros de fantasía, «Deathtrap Dungeon».



Un ejemplo de ello es que una de las personas que ha trabajado en este proyecto es Jamie Thompson, uno de los mayores expertos en el mundo a la hora de diseñar complejos laberintos plagados de enrevesados puzzles.

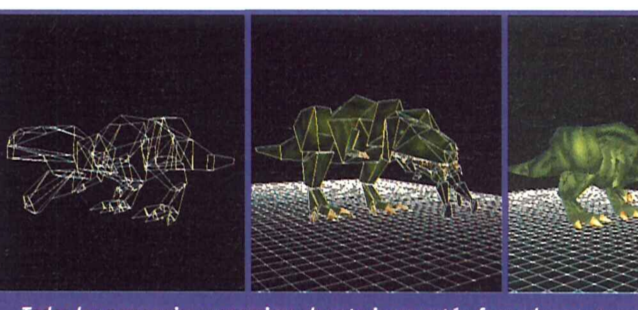
Y es que «Deathtrap Dungeon» será precisamente eso: una gigantesca mazmorra laberíntica totalmente modelada en 3D y compuesta por diez niveles en los que la magia, el combate, las trampas y los retos a tu inteligencia estarán a la orden del día.

Su planteamiento será similar al de «Tomb Raider», (teniendo incluso el mismo punto de vista en tercera persona), pero en «Deathtrap Dungeon» el combate será uno de los puntos claves del juego y, por lo que hemos visto, no se han escatimado recursos para que los enfrentamientos (cruentos y con un alto nivel de "gore") se conviertan en una de las partes más importantes del espectáculo.

Haciendo acopio de todo nuestro valor, ya hemos comenzado a adentrarnos en esta peligrosa mazmorra para poder ofreceros el mes próximo todos los pormenores de este juego que, como veis, tiene todos los ingredientes para convertirse en una de las mayores joyas de la temporada. Atentos.

DEL PAPEL A LA PANTALLA

«Deathtrap Dungeon» es el cuarto libro de la colección "Fighting Fantasy", serie de títulos del estilo "elige tu propia aventura" creada por Ian Livingstone y Steve Jackson. El primer libro, "El Hechicero de la montaña de fuego" se convirtió en un superventas desde el momento de su salida. Trece años y sesenta títulos después, la serie "Fighting Fantasy" ha vendido más de 14 millones de ejemplares y está traducida a 23 idiomas. «Deathtrap Dungeon» es, además del libro preferido de su autor, un proyecto informático hecho ahora realidad gracias a los magos de Eidos.



Todos los personajes y enemigos de este juego están formados por gran número de polígonos texturados. Aquí podéis ver las distintas fases de creación por las que ha pasado una de las criaturas más temibles de la mazmorra, el Tiranosaurus Rex.



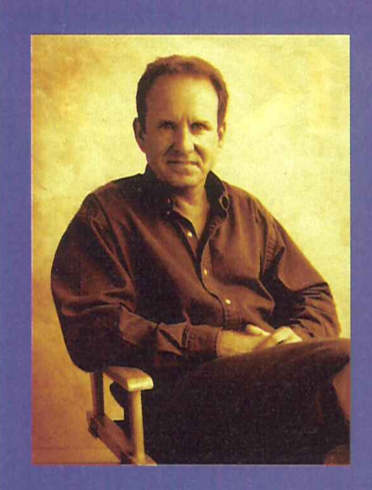
Esta aventura de acción se desarrollará en un entorno totalmente 3D similar al visto en «Tomb Raider».

DOS HÉROES A ELEGIR.

Para enfrentaros a los incontables peligros que encierra «Deathtrap Dungeon» podréis elegir al comienzo de la aventura entre dos héroes: Chaindog o Red Lotus. El primero es un fornido y curtido guerrero que, tras haber servido como esclavo por los bárbaros del norte, consiguió escapar y ahora clama venganza contra sus captores, que habitan en la oscura mazmorra. Por su parte, Red Lotus es una luchadora de gran belleza que poco tiene que envidiar a Lara Croft en sus DOTES, y que, capturada por unos piratas en su juventud, se ha convertido en una habilidosa combatiente que no escatimará en utilizar sus innumerables trucos para hacerse con las riquezas de la mazmorra.

ENTREVISTA CON IAN LIVINGSTONE,

Presidente de Eidos y autor del libro.



Ian Livingstone es uno de los mayores talentos en el género de la literatura fantástica.

¿Cual fue el principal reto a la hora de llevar «Deathtrap Dungeon» a una consola?

Al principio lo imaginé como un juego con perspectiva en primera persona en un mundo 3D. Pero yo deseaba que hubiera combates cuerpo a cuerpo además de a distancia. Para lograr recrear esto de una forma realista, necesitaba un personaje en tercera persona con movimiento completo de 360º. Este fue el punto de comienzo. A medida que desarrollábamos el juego, el número de niveles crecía para acomodarse a todos los puzzles y criaturas que habíamos diseñado malévolamente. La concepción original del juego varió desde el juego de rol hacia una mezcla entre combate y aventura que reflejaba mejor el desarrollo del libro. Pero en conjunto, pienso que «Deathtrap Dungeon» no sólo llena por completo los objetivos que yo me marqué, sino que incluso va más allá.

¿Has participado en la programación del juego?

Yo soy capaz de diseñar y crear el estilo de juego, pero no puedo programar. Nuestros brillantes ingenieros de software han sido los que han desarrollado este monumental trabajo.

¿Que has sentido mientras veías cómo tu libro se convertía en un videojuego? ¿Has llevado a cabo algún tipo de control creativo en algún punto?

El libro de «Deathtrap Dungeon» fue publicado en 1984, pero hasta la llegada de los Pentium y la PlayStation la tecnología no era suficiente como para crear un mundo tridimensional lo suficientemente realista. Algunos de los juegos de fantasía que salieron para los 8 y los 16 bits eran muy malos. Ahora estoy feliz. He llevado a cabo un gran control creativo, y estoy seguro de que tanto programadores como artistas han sido muy pacientes conmigo, ya que les obligaba a hacer pequeños cambios constantemente. Pero si te apasionas con algo, tienes la obligación de hacerlo bien.

¿Ha habido un esfuerzo consciente para hacer el juego lo más cercano posible al libro?

He intentado incluir en el juego el mayor número posible de personajes y eventos del libro. Pero el juego es más, mucho más grande que el libro.

¿Es «Deathtrap Dungeon» el primero en una serie de juegos basados en tus libros "Fighting Fantasy"?

No hay duda de que «Deathtrap Dungeon» es el primero en una línea de franquicias. La segunda parte estará basada en otro de mis libros, titulado "La Ciudad de los Ladrones".

WARHAMMER
DARK OMEN



Los juegos de estrategia siempre han tenido un mayor número de adeptos entre los usuarios de PC, quizás por tratarse de un público -en teoría- más adulto y sesudo que el de las consolas. Sin embargo, las cosas están cambiando y al aumento de la media de edad del jugador de consola le corresponde también un aumento en la "edad" de sus títulos. Esta evolución ha quedado ya más o menos establecida en el incremento de juegos de rol y aventuras gráficas, pero ahora le toca el turno a la estrategia, más concretamente a los juegos de guerra.

Guerras sobre un tablero digital

La mayoría de los juegos de guerra aparecidos para PC y consolas beben de una fuente común: los juegos de estrategia en tablero. Generalmente, estos juegos originan ingentes sagas que suelen ambientarse en tres universos muy concretos: un futuro espacial (dominado por destructivos robots), un presente en guerra (en el que se enfrentan ejércitos de todo tipo) y un pasado fantástico, donde medran orcos, diablos y otras criaturas imaginarias junto a audaces magos y guerreros. Pues bien, precisamente en este último mundo de espada y brujería es donde se encuadra «Warhammer. Dark Omen», juego que EA nos traerá a partir del mes próximo y que continuará la saga iniciada por «Warhammer», aparecido hace unos meses en PlayStation.

Igual que ocurriera con la primera parte, representaremos el papel del cabecilla de un ejército mercenario al que se le ofrecerán un buen número de misiones de muy diferente catadura, ya sea invadir territorios, aniquilar tropas enemigas o proteger caravanas de comerciantes. Con el dinero obtenido con nuestras victorias podremos adquirir armas más potentes y hacernos con los servicios de magos ,arqueros, caballeros y todo tipo de personajes pertenecientes a las razas más características del universo fantástico... Cualquier refuerzo será bueno a la hora de enfrentarnos con garantías a un espeluznante ejército de no-muertos formado por diablos, zombies, momias y demás monstruos terroríficos.

En cuanto al sistema de juego diremos que manejaremos a nuestras tropas mediante un cursor movido por el pad o por un ratón, de manera que no sólo podremos prefijar sus movimientos, sino cambiarlos durante el propio combate, sistema muy parecido al visto en el genial «Command & Conquers» .

Además, por lo que hemos podido comprobar, el juego ofrecerá impresionantes mejoras gráficas con respecto a su antecesor y, por si fuera poco, estará traducido al castellano. Vamos, que seguro que los amantes de la estrategia ya están frotándose las manos ante la llegada de este título.

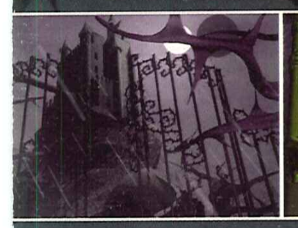


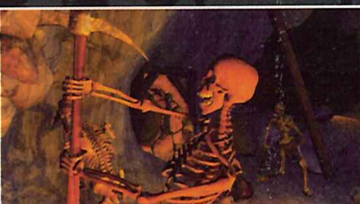
La primera parte tenía un control complicado. ¿Se habrá mejorado?





Preview - PlayStation - Electronic Arts - Estrategia






Numerosas escenas renderizadas en 3D nos harán "flipar" un rato con las criaturas, trampas y terroríficas situaciones que nos encontraremos en este fantástico universo.



La historia de este «Dark Omen» está basada en una de las campañas del juego de rol llamado "Warhammer: Fantasy Battle", lo que la obliga a tener un argumento mucho más cuidado y exigir una ambientación enormemente detallada.

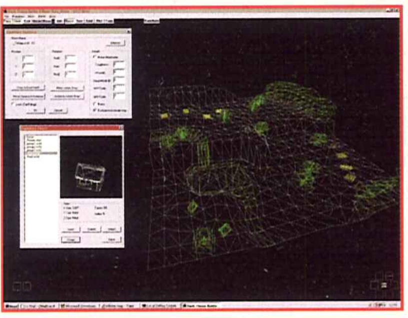





Aquí tenéis algunos de los personajes que intervendrán en las batallas: magos, arqueros, caballeros... todos ellos podrán aumentar sus poderes con sus ítems correspondientes.

Mundos en 3D

Uno de los aspectos más interesantes del juego será la completa interacción del jugador con los escenarios, de manera que podremos rotarlos, girarlos y hacer zooms en cualquier punto del terreno en cualquier momento. Esto será posible gracias al diseño tridimensional de todos los elementos del terreno y a la generación en tiempo real de las modificaciones. Durante los combates disfrutaremos de un espectáculo 3D a pantalla completa con una paleta de 32.000 colores e impresionantes efectos visuales.

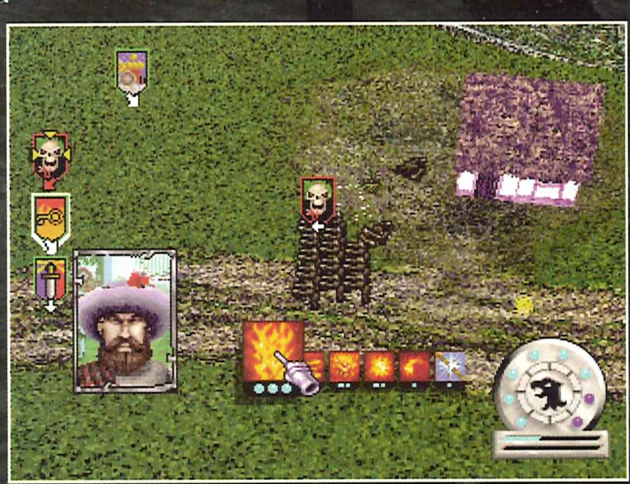


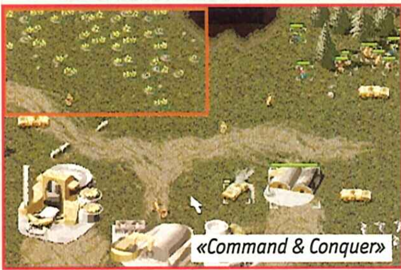



Nuestro ejército podrá ser reforzado con nuevas tropas que a su vez podrán ir aumentando de categoría. La buena distribución de las tropas será una de nuestras principales obligaciones.



Este título de EA se perfila como uno de los mejores juegos de estrategia de la temporada.




«Command & Conquer»


«Warcraft II»



La familia y uno más

Pese a ser uno de los géneros con más adictos en otros sistemas, la estrategia en tiempo real ha tenido pocas oportunidades en las consolas. Sus representantes se cuentan con los dedos de una mano: los geniales «Command & Conquers» y «Red Alert», junto a los aceptables «Z», «Warcraft II» y «Warhammer».


«Warhammer»

¡¡Por fin, la solución a tod

164 PÁGINAS Y MAPAS

LAS MEJORES GUÍAS PARA NINTENDO 64



- Super Mario 64
- Turok: Dinosaur Hunter
- Killer Instinct Gold
- Shadows of The Empire
- Pilotwings 64
- Mortal Kombat Trilogy
- Mario Kart 64
- Blast Corps
- Lylat Wars
- GoldenEye
- Extreme G
- Diddy Kong Racing



Guía de 36 páginas de
SUPER MARIO 64
¡Consigue todas las estrellas!

Bushido Blade

Por el HONOR de un samurai

Nos encontramos ante un título bastante revolucionario dentro de un género muy poco propenso a los grandes cambios. Desde que apareció PlayStation hemos visto innumerables juegos de lucha, de calidades muy diferentes y con muy distintos estilos, pero que siguen siempre los mismos esquemas.

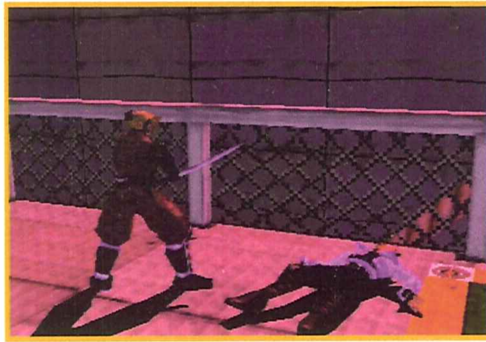
Squaresoft, que ya probó fortuna en el género con «Tobal Nº 1», ha decido en esta ocasión romper todos los moldes y nos presenta un juego de lucha original y diferente, un torneo que sorprende desde la primera partida y del que no resulta sencillo entender su planteamiento.

Para empezar, los combates "uno contra uno" desprecian todas las características típicas del género: no hay barras de energía, ni tiempo límite, y los luchadores pueden desplazarse andando o corriendo por unos escenarios realmente amplios. Y aquí el vencedor no es el que da más veces y más rápido, sino quien consigue asestar un golpe certero que acabe de un plumazo con el rival. Para ello, todos los personajes pueden elegir entre ocho armas diferentes sacadas de la época medieval japonesa.

Como podéis suponer, la intención de Squaresoft ha sido conseguir el mayor realismo posible en los combates, y a fe que lo han logrado: este planteamiento provoca que los enfrentamientos puedan durar apenas unos segundos o bien puedan convertirse en combates larguísimos y agónicos si ambos contendientes toman muchas precauciones, se defienden bien con sus armas o echan a correr cuando las cosas se ponen feas. Bien es verdad que en el modo para un jugador,no parece demasiado difícil conseguir las primeras victorias, máxime teniendo en cuenta que hay una opción que permite continuar ilimitadamente.

Pero las sorpresas no acaban ahí. De los seis modos de juego que se incluyen, tres de ellos proponen desarrollos verdaderamente novedosos. En el Modo Historia se nos cuenta una película de traiciones y asesinatos, los personajes hablan entre sí e incluso se puede no llegar al final si no se pelea honorablemente. ➤







Pov Mode

Es un Modo Versus con la máquina como adversaria, pero con la particularidad de que el jugador dispone de una perspectiva subjetiva y por tanto nuestro adversario se nos mostrará como si lo estuviéramos viendo con nuestros propios ojos. Este modo resulta jugable y divertido.











Los movimientos de los luchadores son impresionantes, pero, por otra parte, los decorados resultan excesivamente limpios y carentes de elementos decorativos.





Squaresoft se adentra en el género de la lucha ofreciendo un original título de impecable realización técnica pero extraña jugabilidad.

Ocho armas blancas.

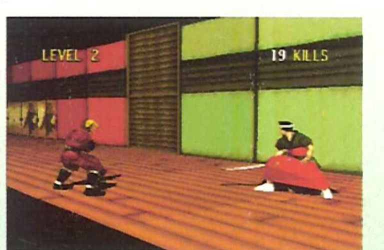
Antes de comenzar cada combate el jugador debe escoger entre cualquiera de estas ocho armas. Cada una requiere un manejo diferente.



Slash Mode

En este modo de juego combatimos siempre en el mismo escenario con el objetivo de lograr la friolera de 100 victorias consecutivas. Los adversarios cambian de vez en cuando y cada diez victorias pasaremos a un nuevo nivel. Si caemos derrotados, comenzaremos de nuevo el nivel.





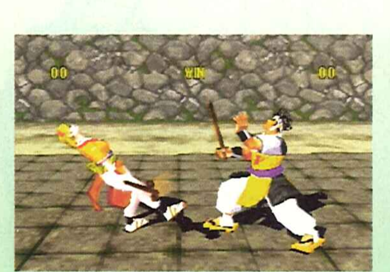




Trainning Mode

Antes de empezar cualquier enfrentamiento, es recomendable pasar por este modo de juego y entrenarte junto a tus compañeros. En este modo, las armas son de madera.









Los combates terminarán cuando uno de los luchadores consiga asestar un golpe certero y contundente como el que podéis ver en la imagen superior.

Story Mode





Sin duda alguna es el modo estrella del juego. Squaresoft lo ha planteado como una auténtica historia, en la que cada luchador muestra los motivos de su participación en este torneo y, si se llega hasta el final, concluye su andadura de manera diferente. Además de los seis protagonistas hay cuatro jefes finales, aunque si se cumplen ciertos requisitos, habrá tras luchadores finales más. Toda una odisea.

Entre cada combate podremos ver algunas escenas pregrabadas en las que conoceremos la personalidad de cada luchador.











Cowards can go no further.
--Narukagami

Kannagisai

En los combates deberemos luchar limpiamente y en caso de que algún luchador no combata honorablemente, (no dejando levantarse a los adversarios o atacando a traición), no se le permitirá llegar hasta los jefes finales. Esta frase lo dice todo: "Los cobardes no pueden ir más lejos".



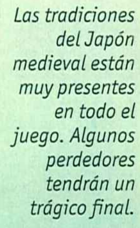
Al igual que en el resto del juego, los combates en el modo historia se muestran totalmente reales. Para vencer será necesario conectar un golpe certero que acabe con la resistencia del adversario.







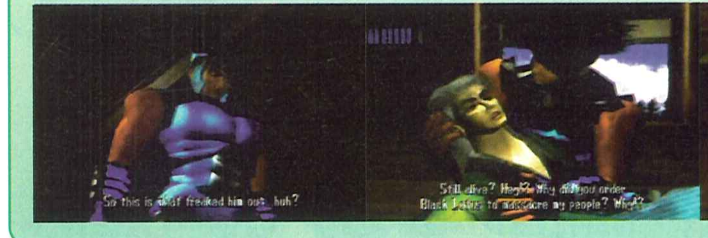




Las tradiciones del Japón medieval están muy presentes en todo el juego. Algunos perdedores tendrán un trágico final.









Este otro final dejará al perdedor solo y abandonado y sin poder conocer la verdad de toda la historia.

➤ En el Slash Mode combatimos siempre en el mismo escenario intentando conseguir el máximo de victorias posibles y el POV Mode nos presenta unos enfrentamiento con perspectiva en primera persona.

Bueno, y hasta aquí la descripción general de «Bushido Blade». Mi opinión personal es que el resultado de todo este conjunto de elementos es bastante desconcertante. Por un lado es cierto que el excelente trabajo técnico, la originalidad del planteamiento y los realistas combates con espadas resultan muy atractivos. Pero por otro, la rapidez de la mayoría de los combates y el extraño control de los luchadores crean un sistema de juego atípico que no podríamos clasificar de claramente positivo.

Romper moldes tiene sus riesgos y seguro que este título provocará una clara división de opiniones. Sin duda es un juego de calidad, pero ¿te divertirá?

Manuel del Campo









Versus Mode

El clásico modo de juego para dos jugadores. Se puede elegir personaje y cualquiera de los ocho escenarios disponibles. Las victorias se irán apuntando en las esquinas superiores a modo de marcador. También existe un modo Link para dos jugadores.



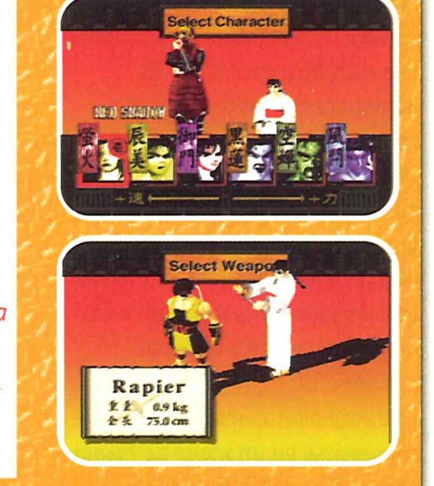






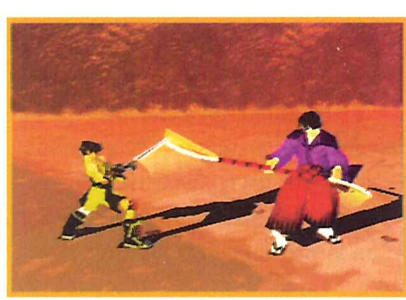
Seis luchadores a elegir.

Aunque el juego cuenta tan sólo con seis personajes a elegir, en realidad lo que determina la diferencia entre unos y otros es la utilización de la ocho espadas disponibles. De este modo, se pueden realizar diferentes combinaciones entre luchadores y armas, de manera que el número de variantes en el juego es más que aceptable. Además, hay que contar con los siete jefes finales.



La diferencia más destacable de este juego con respecto a otros exponentes del género es que los luchadores no tienen barra de energía y un sólo golpe puede servir para derrotar al rival.

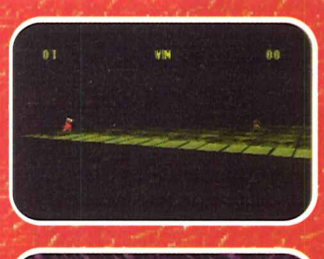


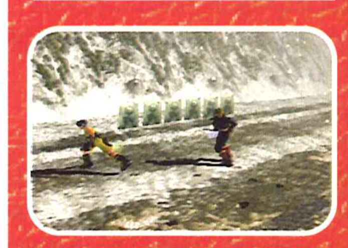




Libertad de acción.

En los combates, los luchadores pueden moverse e incluso correr en cualquier dirección dentro de unos escenarios de una considerable extensión.







Consola:	PlayStation.
Tipo:	Lucha
Compañía:	Squaresoft
Programación:	Squaresoft
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 91
El diseño y los movimientos de los luchadores son sensacionales, al igual que los decorados, aunque estos últimos resultan algo vacíos.

Sonido: 92
Las melodías son preciosas y los efectos de sonido son realmente buenos, en especial el chocar de las espadas.

Jugabilidad: 87
No es un juego sencillo de hacerse con él. Su planteamiento es extraño y el control de los luchadores resulta algo pesado. Ahora bien, si se asimila, puede dar mucho de sí.

Diversión: 89
El juego sorprende por su impecable acabado gráfico, pero en su capacidad de divertir... en nuestra opinión no llega a la altura de los grandes del género.

Valoración: 90
La verdad es que este juego me ha dejado un tanto desconcertado. Me encanta su excelente realización técnica, su original planteamiento y su interés por el realismo y por intentar cambiar un género algo atascado. Pero por otro lado, no me han acabado de convencer su extraño control, su rara jugabilidad y la escasa dificultad de algunos combates. Desde luego, se trata de un juego de gran calidad, una propuesta diferente y, por tanto, recomendable a aquellos fans de la lucha que busquen nuevos retos. Pero los que quieran asegurarse la diversión siguiendo los cauces de siempre, que busquen en otro lado con menos riesgos.

Ranking:

Tekken 2

Soul Blade

Bushido Blade

FIFA 98
RUMBO AL MUNDIAL
¡A por el LIDERATO!

El trabajo gráfico de EA Sports en este juego ha sido impresionante, incluyendo detalles impagables como los contrastes de luz o la espesa niebla. Genial.



En la versión de N64 las faltas suponen toda una novedad, ya que, utilizando los botones superiores, se puede ajustar el efecto del balón antes incluso de golpear el esférico. Un sistema muy realista.

Tras la discreta primera experiencia de «FIFA» en N64, EA Sports ha decidido coger el toro por los cuernos y ha realizado -ahora sí- un juego que está realmente a la altura de la consola.

Siguiendo los pasos dados en PlayStation, lo primero que han cambiado casi totalmente ha sido ese extraño y para algunos desesperante control que se convirtió en la auténtica lacra de la versión del 97. Ahora, nos encontramos con un control mucho más limpio, donde cada botón tiene función clara y con el que los jugadores responden casi inmediatamente a nuestras órdenes.

De este modo, «FIFA 98» vuelve a convertirse en un juego de fútbol para todos, con infinidad de posibilidades, eso sí, pero con el que cualquier jugador -ya sea experto o novato- puede realizar algunas buenas jugadas desde el primer partido.

El llegar a ser un verdadero figura ya es otra historia, porque el hecho de haber recuperado un control asequible no significa que el juego haya perdido su fuerte carácter de simulador: en «FIFA 98» puede realizarse casi cualquier jugada que podamos ver en un partido real, pero esto supone tener a nuestra disposición tantas posibilidades, tantas variantes, que llegar a controlarlas todas nos va a requerir muchísimo tiempo y no menos habilidad.

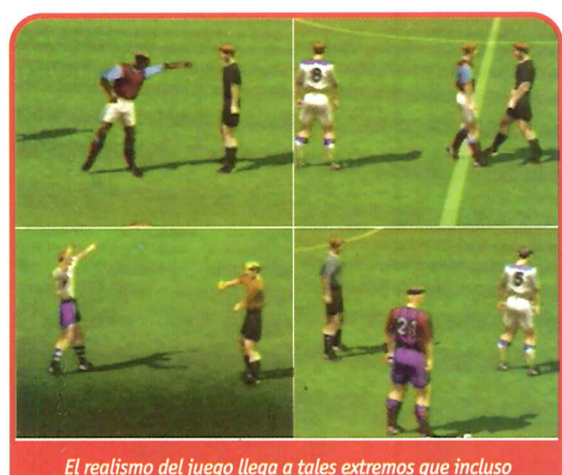
Por lo demás, Electronic Arts tampoco ha dejado pasar la oportunidad de mejorar todo el apartado técnico, en especial el diseño y los movimientos de los jugadores, que ahora presentan además un tamaño considerable. Toda una demostración gráfica en la que incluso podemos distinguir a los futbolistas por su aspecto físico o reconocer los estadios por su arquitectura.

Para no perder la marca de la casa, en «FIFA 98» nos encontramos con un impresionante y prácticamente inagotable repertorio de opciones, modos de juego y configuraciones, que nos permiten adaptar los equipos y los partidos a las características de cada jugador.

Pero, además de todas estas virtudes "exigibles" a una saga tan prestigiosa como esta, también nos hemos encontrado con algunas interesantes sorpresas, como los renovados y mejorados entrenamientos, las divertidas opciones de fichajes (con dinero de por medio y todo) o la completísima edición tanto de jugadores como de equipos.

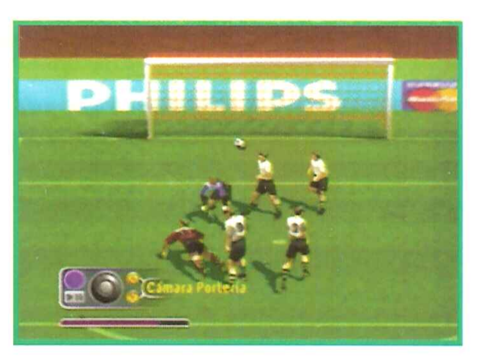
En resumen, un excelente simulador en el que sólo echamos de menos los comentarios en castellano que se pueden disfrutar en la versión de PlayStation.

Manuel del Campo



El realismo del juego llega a tales extremos que incluso podremos ver las habituales reacciones de los jugadores tras ser amonestados. Así, no será extraño ver cómo señalan el balón, se encaran con el árbitro, levantan los brazos airadamente o le enseñan el número de manera despectiva.





EA Sports ha conseguido realizar el «FIFA» que N64 se merecía, tanto por calidad técnica como por opciones y posibilidades de configuración.











¡A POR LA LIGA!



Una vez más, uno de los grandes alicientes de este juego es la posibilidad de disputar cualquiera de las ligas más importantes del mundo, incluida, por supuesto, la española. En todas ellas podremos elegir hasta ocho equipos manejados por usuarios y dispondremos incluso de tabla de goleadores.



Entrenar es la clave del éxito

Nunca estará de más practicar un poco antes de los partidos, lanzando faltas, corners o echando una "pachanga".







Los fichajes y la cantera

Gracias a las opciones de edición de jugadores y equipos y al nuevo mercado de fichajes (en el que ahora entran hasta presupuestos y clausulas de rescisión) podremos actualizar el juego cuantas veces queramos, ya que aparecen nuevos jugadores en el mercado constantemente.

Además, también podremos crear nuestra propia selección nacional. Una auténtica gozada.













«FIFA 98» sigue mostrando su carácter de simulador, por lo que llegar a dominar todas sus posibilidades requerirá algún esfuerzo.

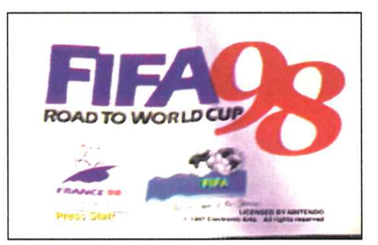






Una vez más, «FIFA» nos ofrece todo un tratado de variantes tácticas y estratégicas, aunque esta vez es aún más completa, si cabe, que en otras ocasiones. Ahora podremos variar incluso la agresividad de los jugadores o su tendencia al ataque.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Ligas y Mundial
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	64 Megas



GRÁFICOS: 95
Impresionantes diseños de jugadores y estadios, y animaciones exquisitas. Tan sólo fallan algunos "extraños" del balón.

SONIDO: 80
El sonido ambiente es muy bueno, pero las aburridas melodías y la ausencia de los comentarios en castellano le hacen perder muchos enteros en este sentido.

JUGABILIDAD: 90
Ha mejorado bastante con respecto a la versión 87, aunque no llega a las altísimas cotas de su rival, «ISS 64».

DIVERSIÓN: 93
Superados los problemas iniciales con el control, las posibilidades del juego son infinitas, por opciones, modos, equipos y desarrollo de los partidos.

VALORACIÓN: 92
Con la lección bien aprendida tras el patinazo del primer «FIFA» para N64, EA Sports ha creado un simulador con un control, si no perfecto (no resulta tan preciso como en la versión PlayStation), sí lo bastante bueno como para agradar a cualquier tipo de jugador.
El resto, no por exigible, resulta menos asombroso: decenas de opciones, posibilidad de participar en ligas de todos los paises o competir en el Mundial, edición de jugadores y equipos, fichajes... y, por si todo esto fuera poco, un acabado técnico brillante. Un juego ideal para quienes gusten del fútbol y de todo lo que le rodea.

RANKING:
ISS 64
FIFA 98
FIFA 97

Consolate

Sony



Sony Playstation

22.900

TIME CRISIS + PISTOLA

11.300

!!Locura!!



CRASH BANDICOOT 2

6.990



FINAL FANTASY VII

7.290

Playstation

Sega



Sega Saturn

19.900



Saturn

JUEGOS PLAYSTATION



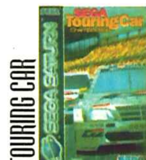
Juego	Precio
LOADED	3.975
BROKEN SWORD II	6.990
DUKE NUKEM	8.490
DIRECTORS CUT	6.790
RED ALERT	7.790
MDK	7.190
ABE'S ODDYSEE	8.490
DRAGON BALL	8.890





JUEGOS SATURN

Juego	Precio
QUAKE	8.890
FORMULA KARTS	8.990
TOURING CAR	8.890
BUST A MOVE 3	6.890





2.500 m2 de exposición - todo tipo de software y accesorios para tu consola

MEGASTORES Ei SYSTEM

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15
FAX: (91) 468 03 35

MADRID-2
C/ GAZTAMBIDE 4
TLF: (91) 549 43 42
FAX: (91) 549 35 27

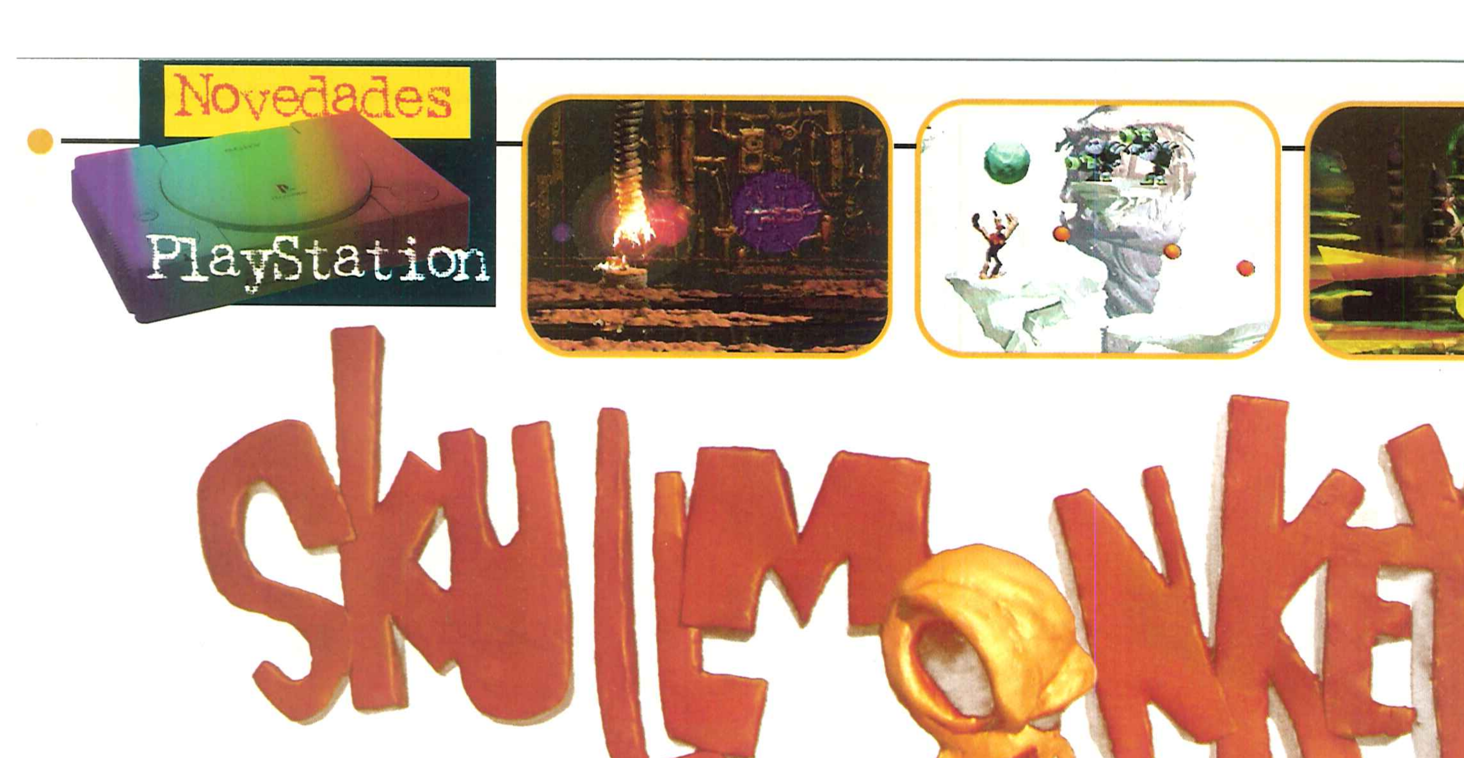
BARCELONA
C/ GELABERT 4
TLF: (93) 419 20 40
FAX: (93) 419 68 67

ZARAGOZA
C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (976) 73 38 75
FAX: (976) 73 55 86



www.eisystem.es

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO HASTA AGOTAR STOCK *IVA INCLUIDO



Plataformas de PLASTILINA

Pocas veces tendréis ocasión de disfrutar de un juego tan bonito como este «Skullmonkeys».

Sin duda, el trabajo realizado en la creación de los escenarios ha sido soberbio y el logrado aspecto de "plastilina" que se le ha imprimido a los personajes y a algunos de los elementos que configuran los decorados, ofrece una experiencia gráfica pocas veces vista en una consola.

Y es que el mundo de «Skullmonkeys» es fascinante. Fascinante y enorme... Nada menos que 18 planetas plagados de plataformas esperan a que los recorramos y descubramos su gran belleza.

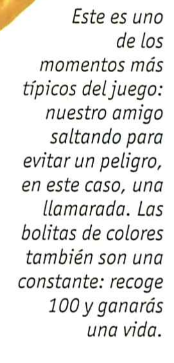
Pero vamos a explicaros un poco cómo funciona la mecánica del juego (lo cual, por otra parte, resulta bastante simple). Controlamos a un simpatiquísimo muñecote cuyo objetivo consiste, lisa y llanamente, en saltar de plataforma en plataforma, recoger bolitas de colores y tratar de llegar al final de cada nivel para enfrentarse al malo de turno, generalmente un mostruo de aspecto sorprendente. Como veis, nada nuevo bajo el sol.

Lo único de novedoso que tiene el juego es, como hemos dicho, su aspecto gráfico el cual -a pesar de ser en 2D- resulta verdaderamente atractivo y presenta un colorido y unos efectos de luz que os dejarán con la boca abierta. Además, entre mundo y mundo, se nos ofrecerán unas escenas de animación absolutamente geniales en las que veremos a nuestro amigo de plastilina vivir situaciones realmente divertidas. Sin duda, estos pequeños "cortos" son lo más impactante de todo el compacto.

Por lo demás, ya sabéis: típico scroll horizontal, necesidad de ajustar a tope los saltos, (tanto para ir de una plataforma a otra como para aplastar a los enemigos), y recogida de ítems que nos proporcionarán alguna que otra ventaja. Sin embargo, lo cierto es que estas ayudas tampoco nos van a servir de mucho y lo único que contará en el juego será la precisión de nuestros saltos. De hecho, desgraciadamente, este es el principal inconveniente de este título: que, a pesar de que en las primeras partidas consigue entusiasmar, a la larga puede hacerse algo monótono ya que prácticamente no deberemos hacer otra cosa más que saltar y saltar.

En resumen, «Skullmonkeys» es un sensacional juego de plataformas, brillante a nivel gráfico, con una dificultad ajustada y muy divertido. Pero no le pidáis ninguna otra cosa más... Ni ninguna otra cosas

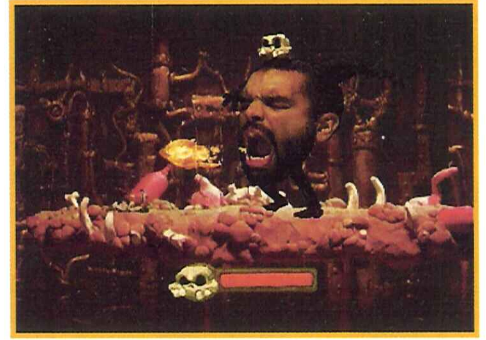
Clayman





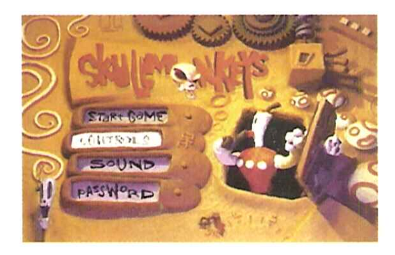
Este es uno de los momentos más típicos del juego: nuestro amigo saltando para evitar un peligro, en este caso, una llamarada. Las bolitas de colores también son una constante: recoge 100 y ganarás una vida.





Aquí tenéis dos muestras del tipo de monstruos que encontraremos al final de cada fase. Como veis, algunos resultan verdaderamente extraños, como este mono con cuerpo de cabeza humana que escupe fuego.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Neverhood
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	18 planetas
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM

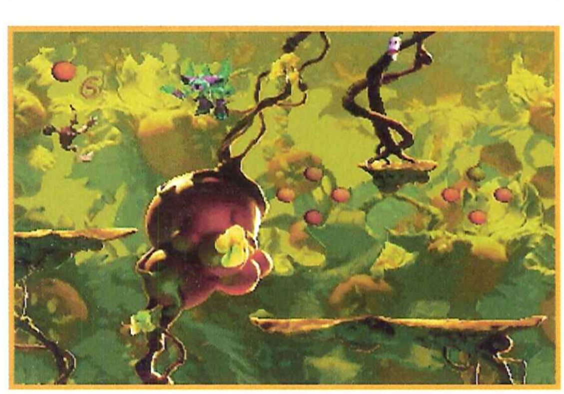


EA nos presenta un nuevo plataformas cuyo principal aliciente radica en su enorme atractivo gráfico.



Estos monos con cabeza de calavera (los skullmonkeys), serán nuestros principales enemigos a lo largo de todo el juego. Para eliminarlos deberemos saltar sobre ellos.







Aunque nuestro héroe no cuenta con un excesivo número de animaciones, las que tienen están perfectamente conseguidas y reflejan la simpatía general del juego. Verle correr es una delicia.

Items, armas y otras gracias.









A lo largo del juego nos encontaremos ítems que nos proporcionarán ayudas. Todos ellos resultan muy curiosos y nos permitirán desde lanzar pájaros que atacarán a nuestros enemigos hasta fabricarnos un clónico a modo de vida extra. La verdad es que son graciosos, pero sirven para poco.

Gráficos: 93
Geniales. A pesar de ser en 2D y presentarse mediante un "simple" scroll lateral, desbordan calidad y simpatía.

Sonido: 89
Melodías extravagantes y no menos extraños efectos sonoros. Pero están bien.

Jugabilidad: 92
El personaje se controla a la perfección y la dificultad de las situaciones es creciente, por lo que se hace un juego accesible a cualquier tipo de usuario. Tiene passwords y continuaciones infinitas, lo cual es muy de agradecer.

Diversión: 88
Es un juego verdaderamente divertido, pero se echa en falta más variedad de enemigos y alguna acción más a realizar.

Valoración: 89
«Skullmonkeys» es un juego de una enorme calidad gráfica que llama poderosamente la atención desde el preciso instante en que aparece en pantalla. Cualquier tipo de jugón -ya sea experto, novato o mediopensionista- se lo pasará en grande desde la primera partida e incluso encontrará algunos momentos en los que soltar la carcajada.
Sin duda, los incondicionales de las plataformas encontrarán un juego hecho a su medida, pero también es verdad que los jugones un poco más sesudos echarán de menos tener que hacer alguna cosilla más aparte de medir sus saltos. Un plataformas muy entretenido, pero poco variado.

Ranking:
Crash Bandicoot 2
Croc
Skullmonkeys



NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Vértigo sobre la nieve

El día 7 de febrero darán comienzo en Nagano, Japón, las Olimpiadas de Invierno. Konami, compañía que ya ha demostrado en su serie «Track & Field» su pericia y habilidad para realizar excelentes simuladores deportivos, no ha querido quedarse de brazos cruzados ante tal evento y ha decidido trasladar toda la emoción, espectacularidad y encanto de estos deportes a un cartucho para la nueva consola de Nintendo.

La propuesta de «Nagano...» es bastante amplia, con siete eventos que, con sus distintas variantes, ofrecen un total de doce interesantes pruebas.

Para afrontar esta oferta podemos optar entre dos modos de juego: Olympics y Championship. En el primero elegimos de manera individual la prueba que más nos apetezca jugar y deberemos intentar ganar el bronce, la plata o el oro olímpicos; por su parte, el Championship es una especie de "decathlon" en el que jugaremos todas las pruebas una detrás de otra para conseguir la mejor puntuación media posible.

El control que en todo momento tenemos de los deportistas es sumamente preciso y os asombraréis de la suavidad con la que se deslizan los deportistas sobre la nieve o la forma en la que realizan piruetas en el aire, respondiendo siempre de una manera perfecta a nuestras órdenes. Sin embargo, la mecánica de manejo es distinta para cada prueba, y mientras en algunas tendremos que efectuar el típico "machaque" de botones para que nuestros deportistas corran lo más deprisa posible, en otras deberemos mover acompasadamente el stick analógico para ir sorteando obstáculos.

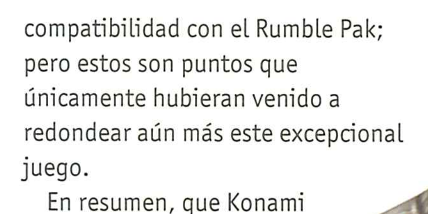
Por otra parte, el aspecto gráfico del juego -como podéis ver en las imágenes- es impresionante y la presentación de todas las pruebas resulta espectacular, ofreciendo en todo momento un magistral seguimiento de la acción.

Una puntualización que debemos hacer es que «Nagano» es un juego difícil, un simulador muy serio y, aunque hay alguna que otra prueba sencilla, en general requerirá de nosotros una gran precisión debido al alto grado de realismo que se ha logrado imprimir a todas las especialidades.

Por supuesto, «Nagano» ofrece también posibilidades multijugador, donde hasta cuatro amigos pueden competir alternándose por conseguir el tan preciado oro olímpico. Sin embargo, hemos echado de menos una opción para dos jugadores simultáneos, así como alguna que otra prueba más y la compatibilidad con el Rumble Pak; pero estos son puntos que únicamente hubieran venido a redondear aún más este excepcional juego.

En resumen, que Konami ha conseguido realizar un simulador excelente, de los más brillantes que hemos tenido ocasión de ver jamás, que ha sabido hacerse tan divertido o más que los propios deportes que simula gracias a su impresionante calidad técnica y a su enorme realismo.

Rubén J. Navarro







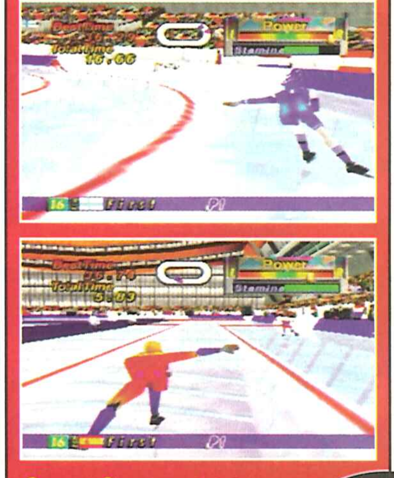


CURLING

Este curioso evento, que se incluye por primera vez en estos campeonatos, es una curiosa mezcla entre petanca y dardos y en él predominan la precisión y la puntería.







SPEED SKATING 500 MTS.

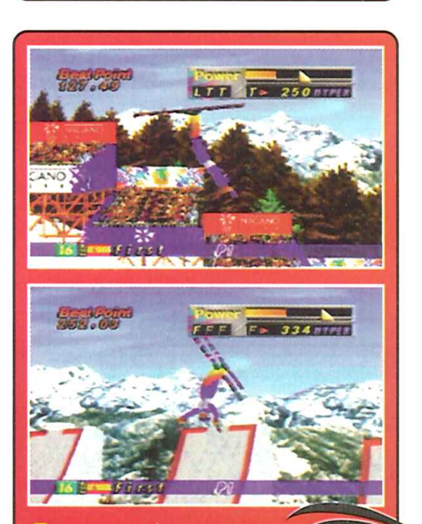
El patinaje de velocidad consiste en ir alternando el control de las piernas del patinador para ganar velocidad mientras tenemos en cuenta su nivel de fatiga.



DOWNHILL

Para competir en esta emocionante modalidad de esquí alpino tendremos que ser realmente hábiles en el manejo del joystick, ya que un solo fallo propiciará que quedemos descalificados.





FREESTYLE AERIAL

Realizar todo tipo de acrobacias en el aire es algo muy entretenido, pero recuerda coger suficiente velocidad con los botones antes de saltar. La precisión en el salto y en el momento de la caída son cruciales.





BOBSLEIGH

Tras coger velocidad, hay que lograr meter a los miembros del equipo en el vehículo en el momento adecuado, para después controlar el descenso por un tubo deslizante.

Konami nos sorprende con un sensacional y divertidísimo cartucho que incluye 12 deportes de invierno diferentes.



Las dieciséis mejores selecciones olímpicas del mundo están representadas en este cartucho. España, está incluida.



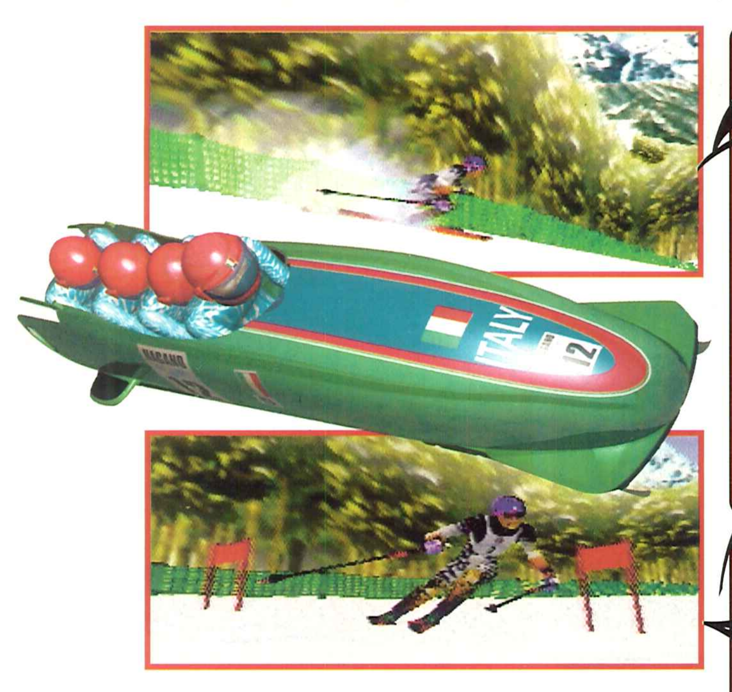
LUGE

Este evento es de un desarrollo idéntico al Bobsleigh, pero a nivel individual: hay que coger velocidad con los botones para luego controlar el movimiento del trineo con el joystick.



GIANT SLALOM ALPINE

Uno de los "platos fuertes" del juego, el Slalom Gigante, es también una de las pruebas más difíciles debido a la rapidez del descenso y a lo intrincado del recorrido.





SKI JUMPING 90 MTS. Saltar lo más lejos posible mientras controlamos el ángulo del saltador y ponemos especial cuidado en el aterrizaje son los objetivos de esta difícil prueba.



GIANT SLALOM Los aficionados a «Cool Boarders» se harán pronto con el control de esta divertida prueba de descenso en la que cambiamos los esquíes por un snowboard.

La calidad técnica de este cartucho es impresionante y nos hará vivir las emociones de todas las pruebas que representa.

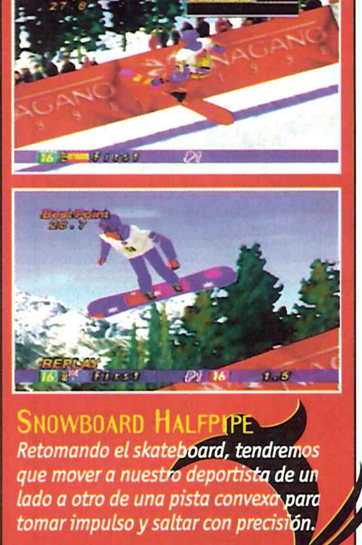


El apartado gráfico está lleno de detalles de calidad como éste, donde vemos al patinador lucir en el pecho la bandera de su país.

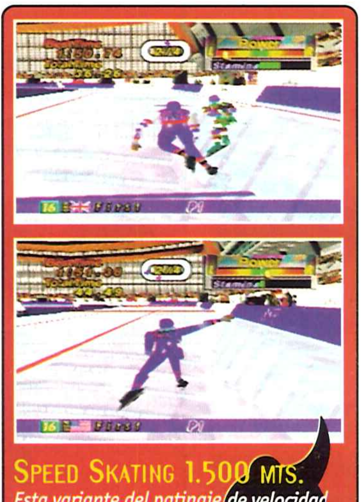




SKI JUMPING 120 MTS. Uno de los eventos más espectaculares y también el más complicado, requiere un diestro dominio del joystick para controlar el ángulo durante el salto.



SNOWBOARD HALFPIPE Retomando el skateboard, tendremos que mover a nuestro deportista de un lado a otro de una pista convexa para tomar impulso y saltar con precisión.



SPEED SKATING 1.500 MTS. Esta variante del patinaje de velocidad triplica la distancia a recorrer, por lo que hay que controlar mucho mejor el nivel de fatiga si queremos acabar la prueba.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	DEPORTES
Compañía:	KONAMI
Programación:	KONAMI
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	12 EVENTOS
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	64 MEGAS



GRÁFICOS: 93
Impresionantes, con unos deportistas (poligonales) que quitan el hipo por su apariencia visual por y la suavidad y realismo de sus movimientos. Geniales.

SONIDO: 90
Tanto el cuidado sonido de ambiente como los efectos y su música, de corte oriental, hacen que este apartado se encuentre por encima de la media en esta consola.

JUGABILIDAD: 92
El "realismo" de los eventos obliga a tener un control muy preciso y a no despistarse ni un instante, pero se realiza muy bien gracias a la excelente respuesta a las órdenes del pad.

DIVERSIÓN: 93
Los deportes de invierno siempre han dado mucho juego en la consolas, lo que unido a una variedad de pruebas notable y a las siempre divertidas opciones para dos jugadores, redondean un cartucho de vida larga e intensa.

VALORACIÓN: 93
Konami nos ha sorprendido una vez más ofreciéndonos un nuevo simulador deportivo auténticamente de lujo. Por su jugabilidad, variedad de pruebas, poderío gráfico, suavidad de movimientos y la enorme diversión que proporciona, no podemos por menos que decir que nos encontramos ante uno de los cartuchos más impactantes que hay en estos momentos para N64, y no sólo en lo que al género de simuladores deportivos se refiere, sino a juegos en general.
Con «Nagano», Konami ha logrado su mejor marca y ha creado un nuevo "indispensable" para la 64 bits de Nintendo.

RANKING:
No hay juegos similares para esta consola.

Nintendo® Acción

EL MEJOR FÚTBOL LLEGA A TU NINTENDO 64
TE DESCUBRIMOS CÓMO SERÁ EL NUEVO ZELDA
TODOS LOS TRUCOS PARA DIDDY KONG RACING



FIFA´98 frente a ISS64

Comentamos las versiones de N64, SNES y GB del nuevo FIFA. Y hacemos una comparativa sin precedentes entre FIFA´98 de N64 y ISS 64.

ZELDA, te esperamos

Superreportaje con todos los detalles de última hora sobre el juego más esperado para Nintendo 64.

Juegos de nieve

¡¡Una avalancha!! Llegan Nagano Olympics´98, Snowboard Kids, Twisted Edge, 1080° snowboarding, y todos están aquí...

IGUANA UK

Son los responsables de Shadowman y Forsaken, y ellos te cuentan en este artículo cómo los están desarrollando.

DIDDY KONG RACING

Primera entrega de la superguía Diddy Kong Racing. Mapas, pistas y claves para sacarle el máximo partido. Llegamos al final de la guía de Mario Kart y continuamos con la de GoldenEye.

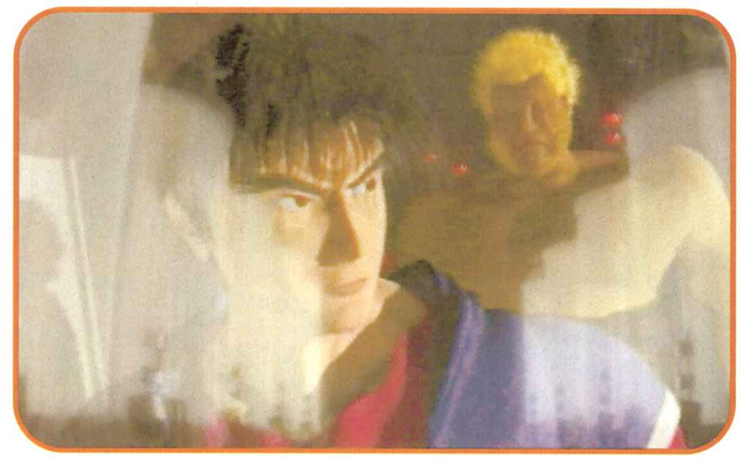






BLOODY ROAR

La BESTIA que llevamos dentro

Hudson nos presenta «Bloody Roar», un original juego de lucha en 3D en el que podrás escoger entre ocho recios luchadores, cada uno con sus golpes especiales, estilo de lucha, etc., pero que presenta la peculiaridad de que todos estos personajes tienen la posibilidad de convertirse en determinados momentos del combate en terribles bestias, tales como un hombre-lobo o un hombre-tigre, por poner sólo dos ejemplos. Esta capacidad transformista no es fruto de ninguna maldición ancestral, sino el resultado final de los experimentos de una compañía de ingeniería genética que intentaba crear el supersoldado definitivo mezclando genes animales y humanos. Como beneficios inmediatos de este cambio, los luchadores de «Bloody Roar» incrementan su fuerza y su resistencia, por lo que sus golpes resultan más demoledores. Pero no termina ahí la cosa, no. Por si fuera poco, también regeneran parte de la vida que han perdido, hacen gala de toda una nueva gama de golpes y ganan la facultad de entrar en "frenesí", un estado mental transitorio de enfurecimiento atroz en el que los luchadores darán los golpes mucho más rápidamente de lo habitual.

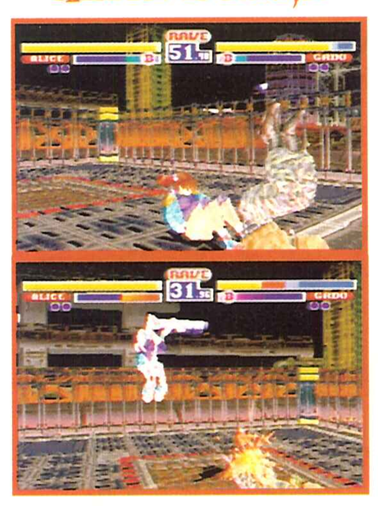
En lo referente a las modalidades de juego, «Bloody Roar» presenta un número más bien reducido, cinco. A saber: Practice, Time Attack, Survival, Modo vs y Arcade. En este último, una vez te hayas enfrentado a todos los personajes normales, te las verás contra la jefa de la compañía, la cual puede transformarse en varias criaturas diferentes.

Pero independientemente de la modalidad que elijas, los combates serán siempre emocionantes, rápidos y frenéticos, ya que el gran número de golpes y combos que este título ofrece hace que predecir los movimientos y las llaves de los contrincantes sea muy difícil, por lo que tendrás que esforzarte al máximo para derrotarlos.

Lamentablemente, la gran emoción que transmiten los combates se ve limitada por el reducido número de personajes y de modos de lucha disponibles, lo que lesiona en el último momento un gran título que, a pesar de resultar bastante espectacular, no ofrece las enormes posibilidades de los grandes del género.



ALICE-LIEBRE



Alice es una luchadora muy dura, a pesar de su frágil apariencia. Su estilo se basa en patadas, saltos y llaves con las piernas.

BAKURYU-AGUILA



Bakuryu, al transformarse en ave, tiene una gran afición a las alturas, lo que hace que en su repertorio haya muchos picados.

FOX-ZORRO



Haciendo honor al animal en que se transforma, Fox hace gala de un amplio repertorio de llaves y golpes.

GADO-LEÓN



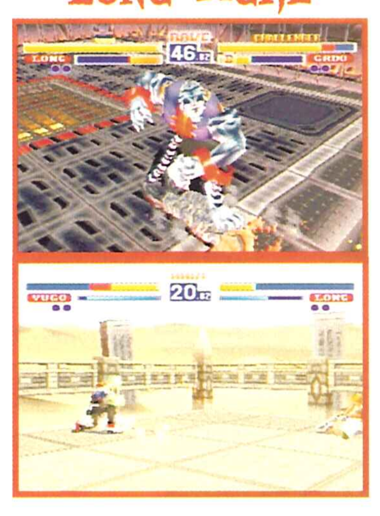
Este recio luchador, hace honor al animal en que se transforma, hostigando sin cesar a su rival, hasta que pierde la consciencia.

GREG-GORILA



Greg basa su poderío en su gran fuerza. Su estrategia predilecta es la de atrapar a los rivales para golpearlos a gusto.

LONG-TIGRE



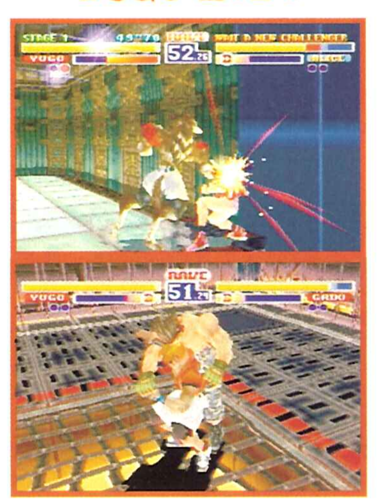
Long es poesía en movimiento. Su estilo se basa en esquivar a los rivales y golpearlos antes de que éstos puedan recuperarse.

MITSUKO-JABALÍ



Brutal es la única manera de describir la forma de lucha este personaje. Carece de técnica y se basa sólo en la fuerza.

YUGO-LOBO



Yugo es uno de los personajes más jóvenes. Su falta de experiencia se compensa por su gran fuerza y rapidez.

URIKO-DEMONIO



El enemigo final. Su transformación en demonio le garantiza una gran resistencia y unas garras afiladas muy, muy largas.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Virgin
Programación:	Hudson
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	9 Luchadores
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD ROM

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL



GRÁFICOS: 89
Los luchadores presentan un acabado muy bueno (aunque algo cuadradote), haciendo gala de unos movimientos muy fluidos. El diseño de los escenarios, flojea un poco.

SONIDO: 92
Soberbio. Hudson introduce una excelente banda sonora inspirada en el famoso conjunto de Heavy Metal "Iron Maiden", que le imprime una caña brutal al juego.

JUGABILIDAD: 91
Los controles de «Bloody Roar» son muy fáciles de manejar, lo que le convierte en un título muy asequible para cualquier tipo de usuario.

DIVERSIÓN: 85
El juego es increíblemente divertido en sus primeros combates, pero lamentablemente el escaso número de personajes y de modos de juego le hace un poco repetitivo.

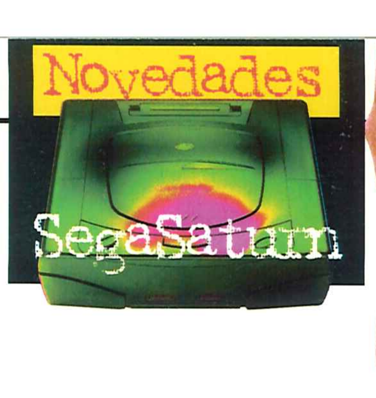
VALORACIÓN: 88
«Bloody Roar» es un título enormemente espectacular en el que la trasformación de los personajes, lejos de ser un mero detalle anecdótico, influye muy favorablemente en todo el juego. Además, los combates resultan muy equilibrados y todos los personajes poseen un indudable atractivo, especialmente en sus formas de "bestiales".
De haberse incluido más luchadores y más modos de juego estaríamos, sin duda, ante uno de los grandes monstruos del género.
Aún así, un título a considerar.

RANKING:

Soul Blade

Tekken 2

Bloody Roar



NBA LIVE 98

Pon la NBA a tus pies

Tras la impresionante versión de «NBA Live 98» para PlayStation, EA Sports nos presenta su "alter ego" en Saturn, un juego marcado por el mismo patrón pero que presenta algunas diferencias considerables, especialmente a nivel gráfico.

Básicamente estamos ante el mismo título: un excelente simulador de baloncesto, con todos los equipos y jugadores de la NBA, y un plantel de opciones, modos de juego y variantes tácticas y estratégicas para parar un tren. Un juego de basket muy divertido que, debido precisamente a sus inmensas posibilidades de configuración, es capaz de adaptarse a cualquier nivel de jugador, desde el más hábil hasta el más torpe.

Y no sólo podremos ajustar el nivel de dificultad o dejarnos ayudar por la consola a la hora de lanzar a canasta, coger rebotes o defender, sino que incluso podemos variar el reglamento a nuestro gusto.

Todo esto se completa con las opciones imprescindibles de actualización que nos permite crear jugadores y equipos o realizar fichajes dentro de las franquicias de la NBA.

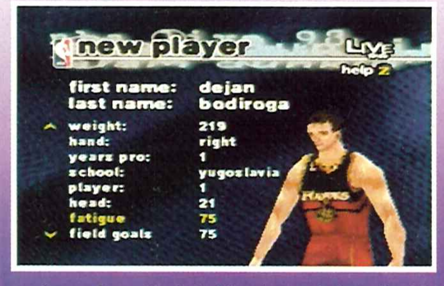
El problema es que, como decíamos antes, da la impresión de que EA Sports ha descuidado ligeramente esta versión, ya que los gráficos no resultan tan brillantes como los de PlayStation y, por tanto, el juego resulta un poco más confuso. Además, se han olvidado descaradamente de algunos detalles interesantes, como son las secuencias de presentación de los equipos, alguna que otra cámara, un nivel de dificultad y una mayor variedad de perspectivas en las repeticiones.

En definitiva, se trata de un sensacional juego de baloncesto al que. por razones desconocidas, se le han negado algunos detalles que, si bien no influyen directamente en su jugabilidad, sí hubieran ayudado a elevar su calidad final.

Manuel del Campo

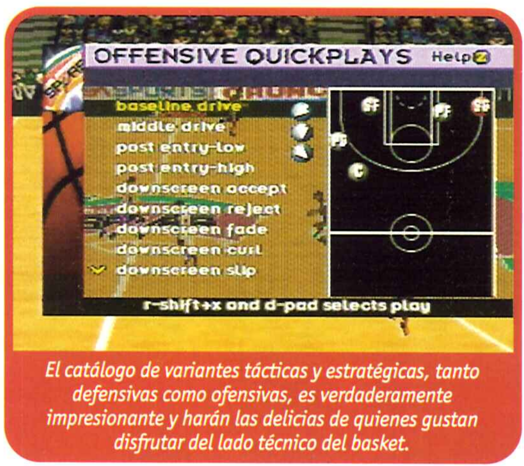








Como viene siendo habitual en toda la serie «NBA Live», este juego cuenta con opciones para crear jugadores -con todo lujo de detalles- o para realizar traspasos entre los equipos de la NBA. Es una buena manera de poder actualizar el juego y mantener las plantillas al día.



El catálogo de variantes tácticas y estratégicas, tanto defensivas como ofensivas, es verdaderamente impresionante y harán las delicias de quienes gustan disfrutar del lado técnico del basket.





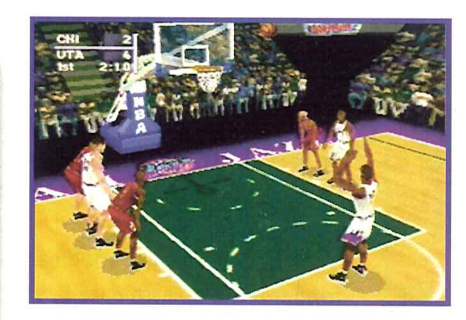


El repertorio de opciones para configurar el juego es casi ilimitado, tanto, que podremos cambiar cosas que casi no sabremos ni lo que son.

Concurso de triples

Al igual que en la versión de PSX, este juego cuenta también con la divertida modalidad del concurso de triples. En él pueden participar varios usuarios, escogiendo los jugadores que prefieran dentro del amplio plantel que ofrece la NBA.







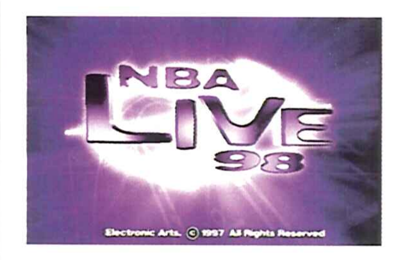
La serie de baloncesto «NBA Live» regresa a Saturn para convertirse en una de las mejores opciones para los amantes del deporte de la canasta.





Las repeticiones de las mejores jugadores ofrecen diferentes perspectivas, todas ellas muy espectaculares.

Consola:	Saturn
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	29 equipos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 90
Buenos diseños y animaciones, aunque les falta algo de nitidez y algunos detalles de lujo vistos en otras versiones.

Sonido: 90
La melodía funky cumple a la perfección y los efectos de sonido y el comentarista americano le dan un aire muy realista.

Jugabilidad: 91
Los casi ilimitados ajustes le hacen accesible a cualquier tipo de jugador.

Diversión: 91
La mejor forma de pasarlo en grande jugando al baloncesto. Un simulador divertido y capaz de ofrecer todo tipo de posibilidades.

Valoración: 91
Como no podía ser de otra forma, EA Sports ha vuelto a demostrar su gran oficio deportivo y ha completado un simulador sensacional, muy en su línea, que incluye opciones, modos de juego y variantes de todo tipo y que posibilita que cualquier amante del baloncesto, tenga el nivel que tenga, pueda disfrutar con él a tope. Es una pena que no se haya ajustado un poco más la calidad gráfica en esta versión, que queda sensiblemente por debajo a lo visto en PlayStation.
En cualquier caso, «NBA Live ´98» sigue siendo un genial juego de basket que compite directamente con el otro monstruo del género, «NBA Action ´98» de Sega, diferenciándose de él en su vocación claramente más de simulador y menos de arcade. Tú elijes.

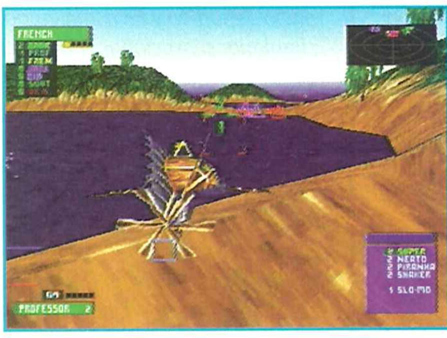
Ranking:
NBA Live ´98
NBA Action ´98

CRITICAL DEPTH









Aunque todas las misiones se desarrollan bajo el agua, en algunas ocasiones tendremos que salir a tierra para destruir ciertos objetivos.

En los fondos marinos de todo el planeta han ido apareciendo unas extrañas estructuras metálicas a las que se ha dado el nombre de "Umbrales". Cerca de estas estructuras siempre se encuentran cinco esferas con una impresionante carga de energía que parece interactuar con los mencionados umbrales.

Cada vez aparecen más de estas construcciones y esferas de inexplicable origen, lo que ha llevado a una frenética guerra submarina en la que muy diferentes grupos quieren hacerse con los secretos de los umbrales para controlar su energía.

Pues bien, si te apetece puedes entrar a formar parte de esta batalla y recorrer diez localizaciones submarinas, portando la bandera y la nave características de uno de los doce grupos que pueden intervenir en el conflicto.

Ya seas un ecologista convencido, un militar ruso, un científico loco o un miembro de un ejército de liberación, tú misión siempre será la misma: deberás enfrentarte a cinco naves rivales y tratar de hacerte con las cinco esferas. Con ellas en tu poder podrás usar el umbral y llegar a otro océano, a otro nuevo reto.

Sin embargo, las cosas no resultan tan fáciles como a primera vista parecen y, cuando empieces la partida, descubrirás que las esferas están repartidas por un enorme mapeado 3D y que cualquiera de tus rivales puede haberlas cogido. Así que no te quedará otro remedio que enzarzarte en arriesgados combates submarinos para arrebatar las esferas a tus enemigos, utilizando para ello un completísimo arsenal que incluye misiles, torpedos teledirigidos, ondas de energía, minas...

Por supuesto, manejar con precisión este potente armamento y a la propia nave exigirá de ti bastantes dosis de pericia, lo cual se complica con el hecho de que, para tu desgracia, los adversarios suelen ser bastante inteligentes.

Por otra parte, las misiones que deberemos afrontar serán bastante variadas y, por poner dos ejemplos, tendremos que hacer explotar un grupo de minas flotantes o acabar con un barco pirata. Eso sí, las misiones se nos darán en inglés. No es que importe mucho, pero...

Por si todo esto te parece poco, siempre podremos embarcarnos en batallas y retos pensados tanto para uno como para dos jugadores, en los cuales podremos elegir, además de la nave, la fase en la queremos jugar y dedicarnos a luchar a muerte contra un número de rivales que nosotros hayamos fijado previamente.

Como veis, el juego se presenta bastante atractivo. La lástima es que el apartado técnico no acompañe con el mismo entusiasmo y los gráficos no resulten excesivamente espectaculares.

Sonia Herranz



BATALLITAS bajo el mar





Si tenemos un amigo dispuesto a compartir aventuras, podremos enfrascarnos en divertidas partidas en las que se nos permite elegir entre luchar uno contra otro o aunar esfuerzos contra otros rivales.





Cada una de las naves posee un "ataque especial" característico. Así, por ejemplo, este batiscafo utiliza unos brazos mecánicos para zarandear a sus rivales.



Todas las naves tienen un escudo de energía limitada con el protegerse de los ataques enemigos. Activar este escudo en el momento oportuno puede ser una de las claves del éxito.

Tendremos a nuestra disposición doce naves diferentes con sus respectivos pilotos. Cada vehículo tiene sus características propias que se adaptan a los gustos del jugador, equilibrando velocidad, poder, resistencia...

En este entretenido arcade 3D deberemos combinar nuestra habilidad como pilotos con una buena predisposición al "shoot'em up".

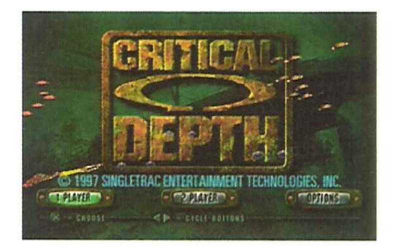








Consola:	PlayStation
Tipo:	Arcade
Compañía:	GTI
Programación:	Singletrac
Nº de jugadores:	De 1 a 2
Nº de fases:	10 localizaciones
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 81
Pese a la calidad técnica de los escenarios, el entorno no es demasiado atractivo visualmente. Lo justo para acompañar al adictivo desarrollo.

Sonido: 88
Los efectos sonoros son contundentes y bien conseguidos, y la banda sonora resulta realmente espectacular y oportuna.

Jugabilidad: 86
Controlar la nave es sencillo pese a la complicación inicial, lo que permite dedicarse de lleno a machacar a los rivales sin complicaciones.

Diversión: 86
Un arcade sencillo que sabe hacerse sumamente adictivo. El modo para dos jugadores simultáneos le hace aún mucho más divertido.

Valoración: 85
Este curioso arcade no tiene cualidades como para convertirse en un "imprescindible", pero sin duda resulta notablemente divertido.
De primeras espanta un poco por sus gráficos sosetes (sobre todo los del primer nivel), que resultan un poco "anticuados" si los comparamos con las últimas maravillas en PlayStation.
Sin embargo ,un par de partidas hacen que el interés aumente y «Critical Depth» acaba convirtiéndose en un "mata-mata" tipo «Twisted Metal» bastante adictivo en el que resulta tan importante ser un buen piloto (de naves submarinas en este caso) como tener buena puntería.

Ranking:
Twisted Metal
Critical Depth









DARK RIFT

A ESTACAZO limpio

Cualquier excusa es buena para enzarzarnos en un combate a muerte. Puede ser la venganza, ser reconocido como el mejor guerrero de la galaxia o, como en este caso, recuperar una llave mística que nos haga los seres más poderosos de todo el universo. Sin embargo, sea cual sea la excusa elegida, lo cierto es que siempre nos encontramos con el mismo panorama: un montón de luchadores se ponen a nuestra disposición para que pongamos a prueba nuestras habilidades en la lucha.

En «Dark Rift» nos encontramos con ocho personajes que van desde monstruos a "tiernas" damiselas, pasando por soldados o robots, pero todos ellos haciendo uso de un arma característica: garras, hachas, floretes, espadones y hasta escopetas camufladas en afiladas hojas forman algunos de los elementos que deberemos aprender a manejar para triunfar en esta batalla.

Uno de los puntos fuertes de este cartucho es lo bien realizadas que están las animaciones, que le otorgan un estilo de lucha muy particular a cada uno de los personajes. De hecho, los combates se plantean como un auténtico reto a nuestra habilidad y en ellos resultará tan importante asestar golpes efectivos como movernos con suma precisión y velocidad, lo cual varía bastante en función del luchador que elijamos. Por otro lado, cada personaje tiene una importante cantidad de combos y más de cinco ataques especiales -y alguna magia que otra incluida-, por lo que el juego ofrece numerosas posibilidades que tardaremos algún tiempo en llegar a dominar. Además, también podremos girar alrededor de nuestro rival, lo cual amplia aún más las opciones de lucha y convierte a «Dark Rift» en un juego bastante completo y complejo, al que sólo los expertos en estas lides conseguirán sacarle todo su jugo.

En su parte negativa habría que mencionar su corto plantel de luchadores, la simpleza de la mayoría de los escenarios y el uso de un zoom un poco extraño, que no siempre sabe colocarse en la mejor posición para seguir la acción. Y tampoco anda muy sobrado de modos de juego: sólo hay un torneo o modo historia, un versus para dos jugadores y un modo de práctica para aprender nuevas combinaciones de golpes. En definitiva, un juego interesante, bien realizado técnicamente, pero que no llega a sorprender.

Sonia Herranz

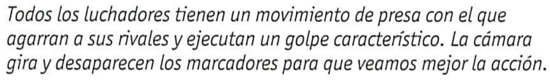


N64 recibe un juego de lucha que, aunque posee una calidad notable, no llega a sorprender.









Todos los luchadores tienen un movimiento de presa con el que agarran a sus rivales y ejecutan un golpe característico. La cámara gira y desaparecen los marcadores para que veamos mejor la acción.

Con los botones superiores podemos girar alrededor del rival, lo que propicia situaciones muy espectaculares. Es importante dominar este movimiento para esquivar ataques de otro modo imparables.

Luchadores para todos los gustos



AARON
Este hombre-máquina es un maestro del kárate, pero prefiere las armas de fuego: nunca abandona su mortífero MFG-16.



DEMONICA
El zarpazo, la dentellada, una vaharada de su apestoso aliento y esta grotesca criatura habrá acabado contigo.



EVE
Su cerebro positrónico contiene todas las técnicas y tácticas guerreras, pero ella prefiere el letal arte de la esgrima.



GORE
La contundencia de su hacha de guerra no es comparable con su mejor arma: la fuerza bruta. Es lento, pero letal.



MORPHIX
Su facultad de cambiar de forma hace de cada parte de su cuerpo un arma mortal, su flexibilidad le hace impredecible.



NIIKI
Veloz y ágil, es un especialista en usar la fuerza de su rival como su mejor arma. Sus discos dentados son trituradores.



SCARLET ZERAI
Desprecia las armas modernas y prefiere emplear una espada y un escudo matadragones de fuerza insospechada.

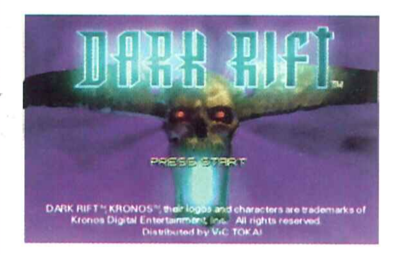


SONORK NEZOM
Enemigo final. Un insaciable asesino que disfruta triturando y torturando a sus enemigos con sus armas biónicas.



ZENMURON
Nadie ha sobrevivido a su técnica de lucha. Se sospecha que su armadura esconde algo más que una defensa.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Lucha
Compañía:	Vic Toray
Programación:	Kronos
Nº de jugadores:	De 1 a 2
Nº de fases:	8 Luchadores
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	96 Megas



Gráficos: 88
Las excelentes animaciones de los personajes, muy fluidas, contrastan con la pobreza de los escenarios y el escaso detalle gráfico general.

Sonido: 87
Correcto, aunque a veces se hace un pelín monótono. Aún así mantiene las virtudes tradicionales del género.

Jugabilidad: 90
El control resulta sencillo y la mecánica de juego muy absorbente por sus continuas alternativas. La estrategia es importante, por lo que no es un juego sencillo.

Diversión: 88
Resulta divertido, pero su escasez de luchadores y de modos de juego, no lo otorga una vida demasiado larga.

Valoración: 88
Pese a que la cantidad de juegos lucha para N64 empieza a subir, la verdad es que todavía no ha aparecido ninguno que pueda equipararse a los grandes arcades de las 32 bits. No se puede negar que este «Dark Rift» tiene calidad, que ofrece unos movimientos suaves y fluidos y que su sistema de lucha a base de combinaciones de pequeños ataques (estilo «Tekken») le convierten en un simulador entretenido y jugable, pero también es cierto que en su conjunto resulta menos espectacular de lo que cabría esperar de la 64 bits de Nintendo. Un buen juego, pero no rompe los moldes establecidos.

Ranking:
Mace: The Dark Age
Killer Instinct Gold
Dark Rift

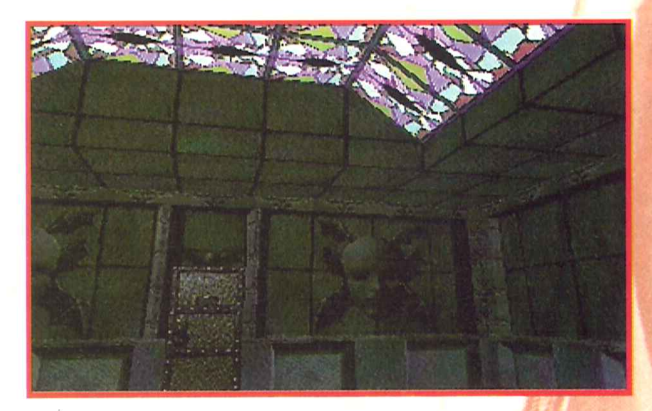


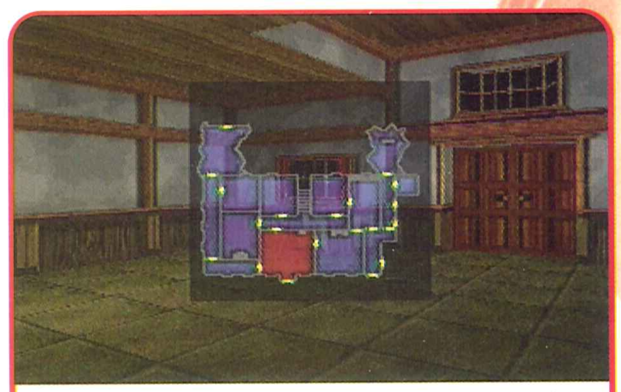
THE NOTE

Una historia de TERROR



El juego se nos muestra desde una perspectiva subjetiva tipo «Doom», aunque su desarrollo poco tiene que ver con él. Por otra parte, los cuatro botones de acción nos permitirán mirar hacia arriba,hacia abajo o hacia los lados, para poder así examinar detenidamente cada rincón del lugar en el que nos encontremos.





En cualquier momento podremos acceder a un mapa que nos indicará nuestra posición en la mansión, así como las habitaciones en las que hemos estado y las puertas que nos restan por abrir. Sin duda, un elemento muy útil para orientarnos en este enorme caserón.

Sunsoft nos propone con «The Note» sumergirnos en una extraña historia de misterio que mezcla de un modo muy peculiar elementos de aventuras gráficas, juegos de rol, videoaventuras y juegos tipo «Residente Evil».

Su misterioso argumento nos coloca en la piel de un periodista y su ayudante, encargados de encontrar a unos jóvenes desaparecidos en una vieja mansión -¡cómo no- habitada por monstruos y otros seres del más allá.

La perspectiva desde la que jugaremos será subjetiva, es decir, tipo «Doom», pero, por contra, las acciones a realizar se ejecutarán en su mayoría desde menús y submenús con órdenes preestablecidas como coger, abrir, mirar, usar, empujar... más propios de la aventuras.

En nuestro camino encontraremos los consabidos animales y monstruos a los que eliminar, personajes con los que podremos comunicarnos y un pueblo, con hotel y tienda incluidos, donde descansar o comprar ciertos items.

La estructura del juego se basa principalmente en la sucesión de puzzles y, de este modo, encontrar la llave que abre una determinada puerta, dar con la combinación de elementos para conseguir un objetivo determinado y orientarnos por intrincados laberintos serán las claves que llevarán al jugador a imbuirse en la trama de la historia.

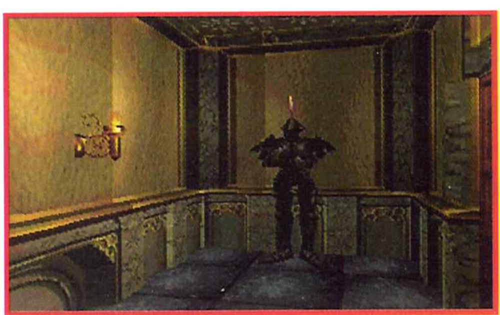
Sin embargo, el control del juego se aleja bastante de lo que estamos acostumbrados a ver y, a pesar de que podemos definir las funciones de algunos botones, deberemos acceder quizás en más ocasiones de las deseables a menús y submenús, lo que puede convertirse en un sistema incómodo para algunos jugadores.

Otro inconveniente de este juego es su aspecto gráfico, que deja bastante que desear por lo pobre y repetitivo de los escenarios.

«The Note » es, en su conjunto, un título atípico, extraño, pero no podemos negar que, a pesar de ello -o quizás precisamente por ello- tiene cierto encanto y aunque posiblemente no llegará a ser uno de los "cracks' de la temporada, sin duda los amantes de las aventuras disfrutarán bastante con él.

Sonia Herranz







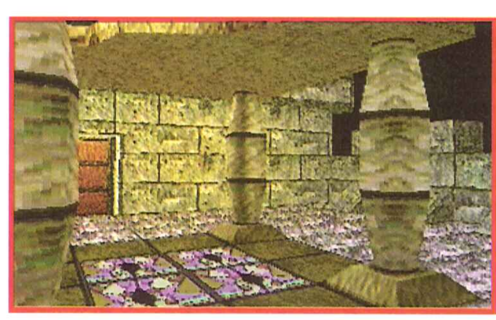


Las voces de los personajes están en ingles, pero los textos han sido traducidos al castellano. El juego incluye numerosas escenas pre-renderizadas como esta, en las que veremos a los protagonistas.



Esta aventura resulta en un principio extraña y de difícil manejo, pero poco a poco conseguirá envolverte en su misteriosa atmósfera.





De compras

Al salir de la mansión nos encontraremos en una aldea donde podremos ir a un hotel a descansar, entrar en una tienda para comprar items o grabar el juego.



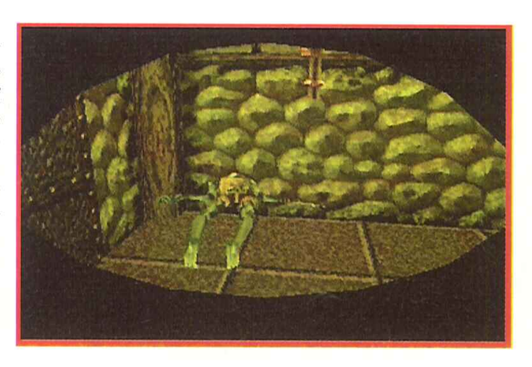






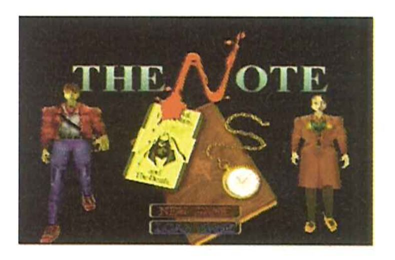
Para usar los items hay que acudir al menú, aunque se pueden configurar los cuatro botones superiores para que activen directamente ciertos items o ciertas acciones.

En este juego reconoceremos aspectos de otros títulos como «Resident Evil», «King´s Field», «Doom» o «Alone in the Dark». La mezcla resulta curiosa.



En lugar de una barra de energía, el personaje mostrará su estado físico cerrando los ojos cada vez más según el daño recibido. ¡Una ración de pomada curativa y solucionado!

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura
Compañía:	Sunsoft
Programación:	NK System
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 80
Resultan un poco feotes, poco texturados y algo repetitivos, pero logran crear una atmósfera misteriosa.

Sonido: 80
La banda sonora y los efectos refuerzan el tétrico ambiente. Las voces, en inglés.

Jugabilidad: 82
Los controles son complicados al principio y lleva tiempo acostumbrarse a ellos. La traducción de los textos al castellano permite seguir con fluidez la historia.

Diversión: 85
Su diversión reside en hacerte pasar miedo y en resolver sucesivos enigmas. Una fórmula siempre interesante pero que aquí no se ha explotado al máximo.

Valoración: 82
Un pobre apartado gráfico y un sistema de control demasiado complicado son los inconvenientes de una aventura que, por otro lado, posee un argumento, una ambientación y un desarrollo bastante atractivos.
A pesar de incluir ingredientes de otros títulos, también ofrece elementos propios muy originales, como la importancia en el juego de la hora del día en la que nos encontremos o de la cantidad de luz que haya en cada escenario, elementos que le añaden alicientes a una aventura que plantea puzzles muy ajustados en su dificultad y que saben ir atrapándote poco a poco.
Un juego extraño, pero interesante.

Ranking:
Resident Evil
King´s Field
The Note



Rock & Roll RACING 2
RED ASPHALT

Interplay es una compañía que nos tiene acostumbrados a elaborar títulos de una excelente calidad en todos sus apartados. Su último juego, «Rock & Roll Racing 2: Red Asphalt», no se aparta en absoluto de esta línea.

En él, nos transportaremos hasta el siglo XXI, donde la vida resulta cualquier cosa menos apacible. El planeta Tierra ha sido invadido y sometido por un despiadado imperio galáctico. Sus dirigentes, con vistas a que ninguno de los mundos que controlan se rebele, han establecido un nuevo certamen deportivo en la más pura tradición romana de "pan y circo", evento que consiste en una serie de carreras por distintos planetas del imperio en las cuales los participantes no sólo han de llegar los primeros, sino que tienen que eliminar al mayor número posible de rivales.

«Rock & Roll Racing 2: Red Asphalt» es, por tanto, un juego de carreras con tintes de arcade de destrucción, en el que conducirás a modernos gladiadores motorizados a lo largo y ancho de cinco circuitos repletos de objetos, dinero y peligros (sobre todo peligros), siendo el último escenario la legendaria "Pista de la Muerte", donde correrás contra el mismísimo Emperador.

Cada uno de estos circuitos se divide a su vez en seis tramos. Para poder pasar al siguiente tendrás que reunir dos millones de puntos de caos, los cuales dependen de tu posición obtenida al llegar a la meta y del número de rivales eliminados.

Al empezar la partida tienes que escoger un coche y un corredor de entre los seis disponibles que hay en cada apartado. Como comienzas con una cantidad de dinero bastante reducida, al principio realmente sólo puedes optar entre dos vehículos (para poder coger los otros cuatro tendrás que esperar a ganar puntos en las carreras), pero en lo referente a los conductores no tendrás ningún impedimento para elegir el que prefieras desde el primer momento.

Además, las características tanto de cada vehículo como de cada piloto irán mejorando y ampliandose a medida que vayamos ganando carreras, ya que, junto a los puntos de caos, también se nos dará una cierta cantidad de dinero que nos permitirá adquirir nuevos items.

En el apartado visual, hay que decir que se nota que «Rock & Roll Racing 2» es un título bastante trabajado y que ofrece una excelente sensación de velocidad, si bien también es cierto que los circuitos se hacen un poco repetitivos.

Por otro lado tenemos que advertiros que el juego resulta muy difícil, y aunque presenta tres niveles de dificultad, el más sencillo de ellos ya es bastante peliagudo. Afortunadamente, el juego también admite la posibilidad de que corras con un amigo mediante Link Cable, ya sea en modo cooperativo o antagonista, lo que lo hace bastante más asequible.

En resumen, un título divertido pero algo durillo, al que, si fuera un disco, le incluiríamos indudablemente en el género de "Heavy Metal".

Jonathan Dómbriz

Los GUERREROS de la carretera





Aquí tenéis a los seis personajes que podéis escoger para participar. Lo único que tienen en común es su deseo de acabar con el Emperador, ya que cada uno de ellos tiene unas características diferentes, aunque también es verdad que el factor determinante a la hora de conseguir la victoria va a ser más que nada tu habilidad.



Los circuitos están llenos de items que irán otorgándonos diferentes poderes temporales.





Velocidad y acción se mezclan en este arcade que se juega bajo una banda sonora cañera como pocas.







En todas las pistas hay un tramo paralelo al circuito en el que podrás reparar tu vehículo. Presta atención a los carteles que aparecen arriba indicándote que estás acercándote a él.





Mejor día a día

Tanto los personajes como los vehículos tienen rasgos susceptibles de mejora (como la agresión en los primeros o la armadura en los segundos). Para subir esos rasgos necesitas dinero y experiencia, dependiendo ambos de tu posición y tu actuación en cada carrera.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Virgin
Programación:	Interplay
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	30 pistas
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 87
Aunque presentan un aspecto impecable, los escenarios son muy poco variados. La sensación de velocidad, por su parte, es bastante vertiginosa.

SONIDO: 90
La contundente y cañera banda sonora que acompaña tus desplazamientos por todos los circuitos no decae en ningún momento. Los efectos de sonido son también de una gran calidad.

JUGABILIDAD: 85
El tener que estar pulsando constantemente el botón de aceleración para que el coche no se pare, teniendo que apretar además otros botones al mismo tiempo, es un rasgo bastante molesto que le quita puntos a la jugabilidad.

DIVERSIÓN: 87
Conducir a velocidad de vértigo al tiempo que disparas a tus rivales es una tentación a la que resulta muy difícil resistirse.

VALORACIÓN: 87
Interplay nos presenta un juego bastante completo, al que solamente podemos achacarle dos pegas: la escasa variedad de los circuitos y una dificultad elevada. Dejando eso a un lado, he de admitir que el juego me ha encantado: es rápido, adictivo y emocionante. «Rock & Roll Racing2: Red Asphalt» es un título que logrará enganchar no sólo a los aficionados a este género más exigentes, sino también a quienes, en general, gusten de las emociones fuertes y los retos complicados.

RANKING:
Wipeout 2097
Red Asphalt
Wipeout



¡Que ARDA la nieve!

Como manda la moda, los deportes de invierno son los protagonistas de la nueva conversión de Sega para su Saturn, de manera que el esquí en sus múltiples variantes, el bobsleigh o el patinaje se ponen plenamente a disposición del jugador. Todo ello con el divertido sistema que ya popularizó «Track & Field» en el que la velocidad y coordinación con los dedos se convierten en arma básica para el triunfo.

«Winter Heat» nos ofrece varias modalidades de juego. El campeonato permite jugar las once pruebas de manera consecutiva para lograr la puntuación global más alta. La modalidad arcade sólo tiene las ocho pruebas originales y si fallamos en una quedamos eliminados. También podemos construir nuestro campeonato a medida seleccionando algunas pruebas y, por último, un modo entrenamiento. Cualquiera de estas modalidades permite la participación de dos jugadores y en ciertas pruebas la competición es simultánea.

El atractivo general

de las prueba unido a la gran realización técnica, a lo variado del desarrollo y la elevadísima jugabilidad hacen de este título una oferta más que atractiva para los usuarios de Saturn que gusten del deporte. Aunque hay pruebas, pocas, que sólo consisten en presionar el botón de velocidad lo más deprisa posible, otras unen muy diferentes matices de control que terminan tentando y picando al jugador. Nunca estaremos satisfechos hasta haber machacado todos los récords del mundo y batido a todos nuestros amigos...

Sonia Herranz

Podemos crear una competición personal eligiendo las pruebas que más nos gusten.



En el modo arcade es necesario marcar un mínimo para poder seguir compitiendo.

Gracias a Sega ahora puedes participar en tu Saturn en las pruebas más emocionantes de las Olimpiadas de invierno.



Antes de cada prueba se nos explicará con detalle cual es su particular mecánica.



Cada uno de los ocho personajes se adpata mejor a un determinado tipo de pruebas.



Bobsleigh





Lo primero que debemos hacer es dejarnos los dedos para ganar toda la velocidad que podamos y al llegar a la linea roja montar en el trineo. Para no perder velocidad debemos intentar mantener el inestable vehículo en el centro de la pista procurando aprovechar los peraltes de las curvas, pero sin rozar los bordes del circuito pues nos frenarían. Esta prueba precisa de grandes reflejos.



Aerial





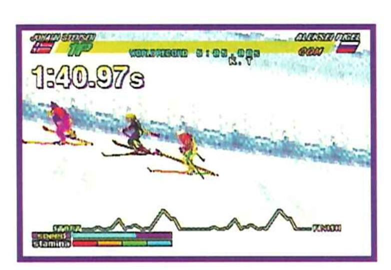


Velocidad, reflejos y precisión son necesarios en esta prueba, una de las más difíciles del juego. Primero hemos de elegir el grado de dificultad de la acrobacia a realizar, después coger velocidad para encarar la rampa con la mayor fuerza posible. Un rápido cambio de botones y un salto en el momento preciso evitará que acabemos con nuestros huesos en la nieve. Después a esperar los puntos.



Cross-Country

Esta es la prueba más original y entretenida. Consiste en recorrer un amplio trayecto plagado de subidas, bajadas y falsos llanos intentado llegar los primeros. Sin embargo no nos bastará con acelerar a tope porque aquí la fatiga tiene importancia con lo cual tendremos que dosificar nuestra fuerza, aprovechando las bajas para coger aire y llegar con fuerza a las subidas. Una carrera de estrategas.









Downhill







Coger velocidad usando los bastones es una cuestión de dejarse los dedos golpeando rápido la tecla oportuna. Después, nuestra habilidad para coger los mejores trazados aumentará nuestra rapidez y con ella el riesgo de comernos alguna baliza en las peores curvas del descenso. Una prueba no demasiado ccomplicada, uanque más inetresante que las de velocidad pura.



Slalom

Tras coger velocidad hemos de lanzarnos a un descenso suicida intentando pasar las banderas con precisión y a la mayor velocidad posible. Es decir, que mientras intentamos mantener una velocidad elevada pero constante debemos apretar el botón en el momento justo para evitar tragarnos las banderolas. Una prueba para los deportistas de ágiles reflejos y una de las que acepta dos jugadores simultáneos.









Snowboard







Los descensos en tabla resultan trepidantes y nos obligan a mantener a tope la concentración.
Debemos bajar en el mínimo tiempo posible sorteando los obstáculos propios del terreno, incluidos desniveles que nos obligarán a medidos saltos, y bordeando balizas por el lado correcto si no queremos ser penalizados. El equilibrio y el control de la velocidad serán fundamentales.



Short Tracks S.S. 500 m.

Una prueba de velocidad casi pura en la que sólo tenemos que preocuparnos de darle al botón lo más rápido que podamos y corregir nuestra posición en las curvas. Bastante simple y sencilla es más un reto a la resistencia de nuestra mano que a la habilidad. Eso sí, permite la participación de dos jugadores simultáneos, lo que aumenta sumamente el interés.







Skeleton





Esta original prueba es una variante de bobsleigh sólo que en lugar de subir a un cochecito nos tenemos que conformar con un pequeño trineo sumamente inestable. El primer paso es acelerar hasta coger una velocidad suficiente y luego tumbarnos sobre la tabla y dirigirla sin dejar de acelerar. Un golpe contra el borde de la pista nos tirará y deberemos volver a subir.



Sky Jumping

Una de las pruebas más difíciles y también más entretenidas. Debemos intentar volar el máximo de metros posibles antes de tocar el suelo. Primero hay que acelerar, después elevarnos antes de una linea roja, después señalar los grados del salto para terminar tomando tierra de la mejor manera posible, es decir, con los huesos en su sitio. No es nada fácil.







Speed Skating 500 m.





Esta prueba es muy similar a la otra de patinaje, sólo que aquí la resistencia del aire y la fuerza centrífuga de las curvas puede jugarnos una mala pasada. Debemos acelerar lo más posible, pero bajando la potencia al llegar a las curvas si no queremos quedarnos casi clavados en el suelo. Al mimos tiempo hemos de buscar buenas posiciones previas a las curvas.



Speed Skiing

Esta es la prueba que no debe faltar en ningún juego de olimpiadas que se precie: la velocidad pura. Para triunfar en esta prueba basta con que seamos los más rápidos con el botón de correr. Ya está, sin más complicaciones. Por supuesto, sí dos jugadores simultáneos lo intentan aumenta el interés.





Consola:	SATURN
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA SPORTS
Nº de jugadores:	DE 1 A 2
Nº de fases:	11 PRUEBAS
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	CD-ROM



GRÁFICOS: 92

Una buena concepción técnica de rápido scroll y fluidas animaciones, permite que se disfrute de manera muy espectacular.

SONIDO: 88

Cuidado y correcto, mantiene la linea de emoción y espectáculo que no debe faltar en un buen juego deportivo.

JUGABILIDAD: 93

Asumir los controles de las diferentes pruebas es en principio sencillo, a veces tanto como aporrear los botones. Es innegable el encanto de este género.

DIVERSIÓN: 92

Muy divertido, sobre todo cuando estamos retando a un amigo. Además, ser un hacha en todas las pruebas no es tarea sencilla.

VALORACIÓN: 91

Su gran inconveniente viene de la limitación impuesta por el propio género, es decir, vistas las 11 pruebas no hay más sorpresas. Su verdadero valor viene por la jugabilidad y el atractivo de las situaciones. Aporrear los botones para ganar velocidad y a la vez maniobrar el pad para buscar una buena posición siempre ha tenido su encanto. Las competiciones a dobles pueden ser divertidas batallas, y batir los records un aliciente añadido para el jugador en solitario. Sumadle unos gráficos de calidad y un ambiente logradísimo con un buen número de pruebas (algunas de elevadísima dificultad) y tendréis un juego deportivo brillante y muy recomendable... si esto del deporte os interesa.

RANKING:

Winter Heat

Decathlon

MARVEL SUPER HEROES

Sega Saturn
Capcom
90

Superhéroes para todos los formatos





Poco después de su salida en PlayStation, llega la versión para Sega Saturn de este juego de lucha, inspirado en una famosa serie de la editorial Marvel: "El Guantelete del Infinito". Dicha serie relataba el conflicto a escala universal que se generaba en el universo Marvel cuando un villano demente, Thanos de Titán, se hacía con seis gemas que le conferían un poder muy superior al de un dios.

Sin entrar en más detalles de la trama, lo cierto es que esta miniserie tuvo un éxito tan impresionante, que motivó a Capcom a realizar un juego sobre ella: «Marvel Superhéroes».

En él, podrás encarnar a cualquiera de los diez emblemáticos personajes que aparecen (Black Hearth, Capitán América, IronMan, Suma Gorath, Lobezno, Magneto, Juggernaut, Mariposa Mental, La Masa y Spiderman) y tu misión será la de recolectar las Gemas del Infinito para enfrentarte a Thanos, teniendo que enfrentarte en el camino a otros siete personajes.

«Marvel Superheroes» tiene el mismo formato que« X-Men: Children Of The Atom», es decir, gráficos 2D a base de sprites, animaciones rápidas y fluidas y escenarios en los que es posible desplazarse tanto a nivel horizontal como vertical, lo que permite realizar numerosos combos aéreos. La única innovación digna de mención, dejando a un lado las técnicas, son las Gemas del Infinito, ya que su posesión permite realizar varios golpes especiales muy espectaculares.

Para terminar, simplemente decir que «Marvel Superheroes» es un arcade de lucha de gran calidad que, pese a no aportar nada nuevo al género, logra ser espectacular y divertido, sobre todo por el indudable atractivo de sus personajes.



«Marvel Superheroes» no ofrece un plantel de luchadores demasiado extenso. No obstante, tanto el diseño como los movimientos de todos los personajes han sido muy trabajados y resulta una verdadera delicia ver a estos impresionantes personajes en acción.



Los jefes finales a los que hay que enfrentarse son dos de los villanos con más solera del universo Marvel: El Doctor Muerte y Thanos de Titán. Ambos son capaces de crear efectos realmente letales con las gemas.









La prueba de la rana.









Electronic Arts nos brinda la oportunidad de revivir uno de las clásicos de los salones recreativos.

«Frogger» parte de la idea de aquel arcade en el que una rana debía cruzar a toda velocidad carreteras y rios plagados de obstáculos y se convierte en un divertido título en el que, a lo largo de nueve niveles diferentes, deberemos demostrar nuestra habilidad para el salto y nuestra rapidez de reflejos. Logicamente, el aspecto el juego ha cambiado sensiblemente y aquellos simples sprites planos le han dejado paso a los polígonos y a una apariencia tridimensional que se nos ofrece desde una vista cenital. El resultado es un título gráficamente muy vistoso y colorista.

En cuanto al mecanismo del juego diremos que resulta tan sencillo como entretenido y consiste en ir saltando constantemente para conseguir avanzar y llegar a rescatar a los cinco renacuajos que se encuentran perdidos en cada nivel.

«Frogger» es un arcade directo y muy adictivo, capaz de ofrecer diversión a cualquier tipo de usuario, sobre todo en la opción que permite competir hasta a cuatro jugadores a la vez.

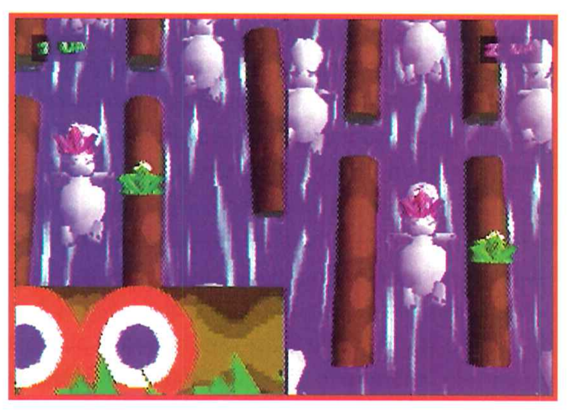
Su único fallo es que a la larga puede hacerse un poco repetitivo.



«Frogger» es una versión totalmente renovada y "tridimensionalizada" del clásico en el que una rana debía cruzar una carretera plagada de vehículos. Este juego será el primer nivel, al que se le han añadido otros nuevos bastante más complicados y mucho más atractivos.







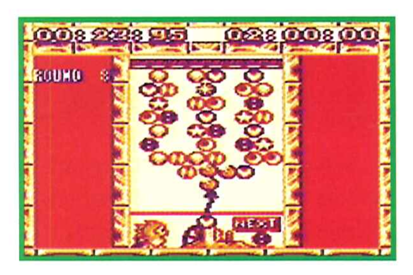
Uno de los modos disponibles permitirá que hasta cuatro jugadores demuestren quién en es el más rápido a la hora de sortear obstáculos. Divertidísimo.

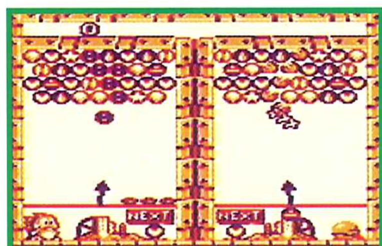


BUST A MOVE 2

Para darle al cerebro

Game Boy
Acclaim
90





Si nos gusta darle al coco y tenemos una Game Boy no debemos desaprovechar la ocasión de hacernos con esta conversión que Acclaim nos ofrece de uno de los puzzles más adictivos aparecidos nunca. Como muchos recordaréis «Bust-A-Move 2» ya ha paseado su palmito por las dos 32 bits y la tercera parte ya se ha estrenado en Saturn, como buena prueba de las excelencias jugables del título.

A estas alturas ya sabréis todos que la mecánica del juego consiste en unir más de tres burbujas del mismo color, en este caso con el mismo dibujo interior, para que exploten y desaparezcan antes de que se nos llene la pantalla de burbujas sin pareja.

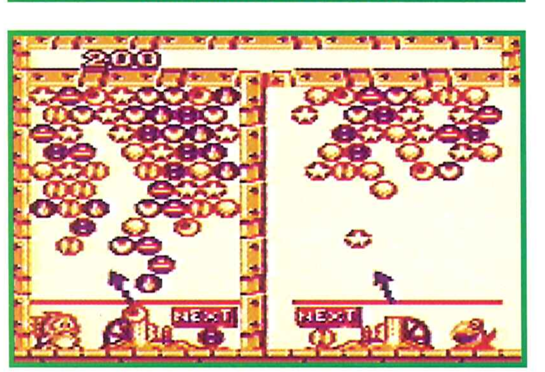
Esta versión portátil conserva los principales modos de juego de las versiones originales de manera que podremos enfrascarnos en un divertido modo historia en el que hemos de enfrentarnos a sucesivos retos contra la máquina, un modo puzzle que nos obliga a limpiar la pantalla en el menor tiempo posible y un modo para dos jugadores en el que la propia consola participa a falta de conexión vía Link. Sea cual sea la modalidad elegida, la diversión está asegurada ya que hay infinidad de puzzles esperándonos e infinidad de niveles en los que competir contra la máquina. Sin duda un juego ideal para llevar siempre en el bolsillo junto a nuestra consola.



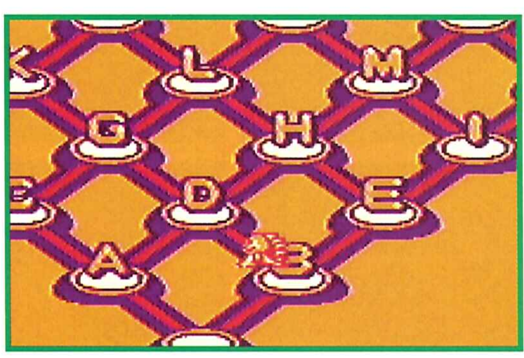
Estos son los dos modos de juegos más divertidos. En el puzzle se nos retará a limpiar la pantalla de burbujas, en el Vs a llenar la pantalla del rival.



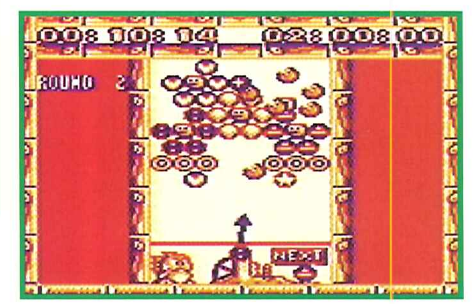




Los grupos de más tres burbujas que logremos encadenar, así como las burbujas que se "descuelguen" arrastradas por las que explotan, llenarán la pantalla de nuestro contrincante.



En el modo arcade hay que completar distintas pantallas para avanzar por este mapa alfabético eligiendo letras. Al ser cada nivel diferente cada partida puede ser una nueva sorpresa.





El mayor aliciente de este título es que se desarrolla en una reconstrucción perfecta de San Francisco.





La calles de San Francisco.

Renovarse o morir es una constante en la vida, y los videojuegos no iban a ser una excepción. Siguiendo al pie de la letra esta consigna, la consola de 64 bits de Nintendo nos presenta un juego de carreras bastante atípico, ambientado en una de las ciudades con más renombre de toda Norteamérica: San Francisco.

Decimos atípico, porque las competiciones de «San Francisco Rush» se desarrollan íntegramente por calles y escenarios que existen en la realidad, y que son perfectamente reconocibles, como Chinatown o el puente Golden Gate.

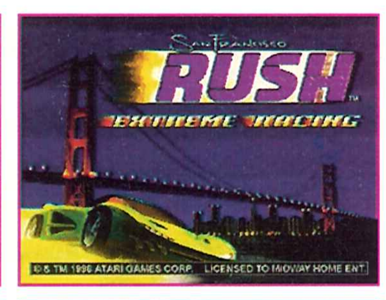
Cuando llegue la hora de correr, podrás escoger entre ocho vehículos diferentes y competir contra otro amigo o contra varios vehículos controlados por la consola, y aunque al principio solamente puedes acceder a 6 circuitos, el título incluye un total de 24, lo cual no está nada mal. Lamentablemente, todo el realismo que logra con sus cuidadas pistas, es echado por tierra por la ligereza y el abandono con el que se ha tratado el aspecto de la conducción.

Los controles de «San Francisco Rush» son bastante bruscos, y por si fuera poco, los saltos de los vehículos son desmedidos y muy numerosos, por lo que las carreras se convierten más bien en escenas de películas de acción, con una sucesión de vehículos volando por los aires. Este efecto se incrementa aún más si conectas la opción de vidas infinitas, con la que cada vez que choques y se destruya tu coche, te caerá del cielo otro vehículo igual con el que podrás continuar corriendo.

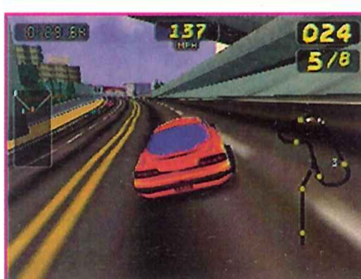
En resumen, un juego entretenido sin más, cuya mayor baza reside en el extremado realismo de sus escenarios.









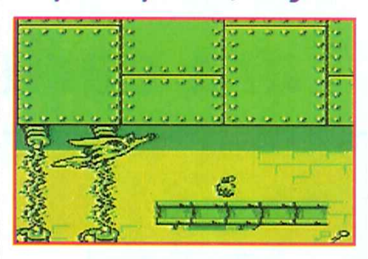






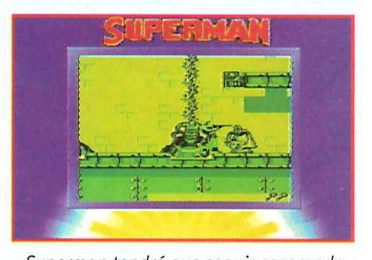
SUPERMAN

Mucho héroe para poco juego.

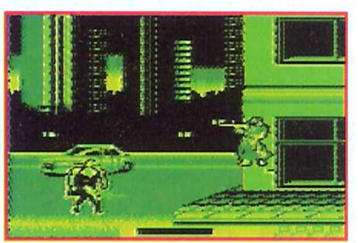


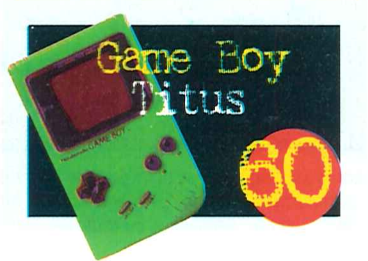
Si hay un héroe del cómic que no ha conseguido aún tener un videojuego a su altura, ese es el pobre Supermán. Y este cartucho para game Boy no va a romper la regla.

La animación del héroe es más que pobre, su control cualquier cosa menos preciso y el aspecto gráfico general huele a añejo, con sprites rodeados de una máscara como en tiempos de los Spectrum. Poco más se puede decir salvo que es una pena que tampoco se haya puesto mucho esmero a la hora de ajustar la jugabilidad, pues un héroe como Superman podría hacer de cualquier cartucho una opción interesante simplemente con estar medianamente bien realizado.



Superman tendrá que seguir esperando para que le hagan un juego a su altura.





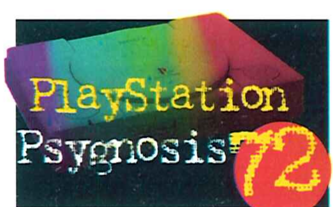
POWER *Soccer* 2

No siempre se puede jugar bien

La verdad es que Psygnosis, que ha sido capaz de hacer auténticas maravillas en otro géneros, nunca ha terminado de cogerle la onda a esto del fútbol. La primera entrega de esta serie resultó interesante, la segunda ya planteó algunas dudas, y esta tercera, que llega después de haber visto otro sensacionales juegos, queda muy por detrás de los grandes del género.

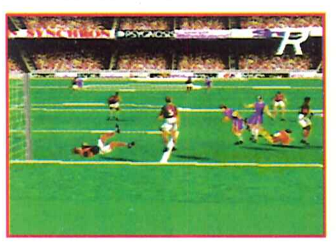
Para empezar, Psygnosis no ha conseguido solucionar el extraño sistema de juego, que resulta difícil de asimilar, irreal y muy confuso. Es difícil dar más de tres pases seguidos, realizar una jugada medianamente vistosa o marcar goles espectaculares (casi siempre se consiguen tras el rechace del portero). A esto se le suma un control difícil y un apartado gráfico no demasiado conseguido. Por otro lado, y a pesar de que en esta ocasión se han incluido a los equipos de la liga española, no llega ni de lejos a acercarse al repertorio de equipos y opciones de sus competidores. Para colmo, los comentarios de José Angel de la Casa carecen de naturalidad, resultan repetitivos y poco emocionantes.

Siendo un fanático del fútbol, y echándole unas cuentas horas y mucha paciencia se le puede sacar al juego algunos buenos momentos, pero queda muy por debajo de los mejores juegos de fútbol en todos y cada uno de los apartados.

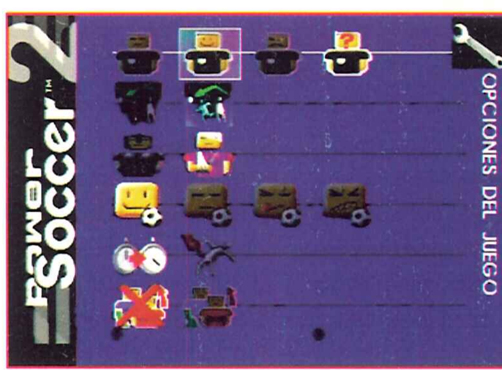




Esta vez el juego cuenta con todos los equipos de la liga española, además de otras ligas y algunos de los equipos más importantes de todo el mundo.



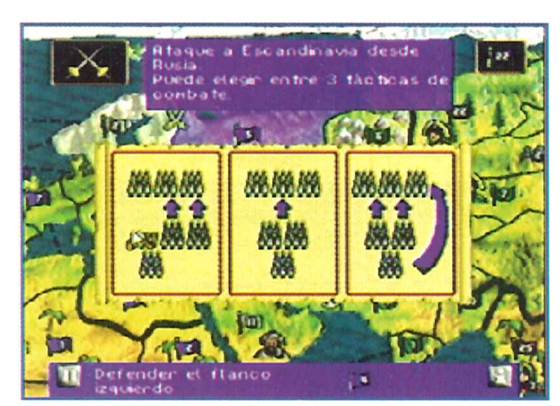




El juego contiene un repertorio de opciones aceptable, aunque queda muy lejos del catálogo que presentan algunos de sus competidores. Como simulador no resulta muy completo.

Risk

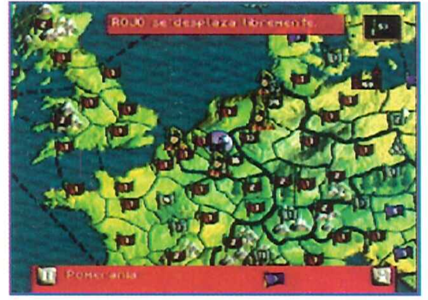
Saca al Bismarck que llevas dentro



En la modalidad de Risk Definitivo, el combate depende del resultado de la combinación entre tu maniobra y la de tu rival.





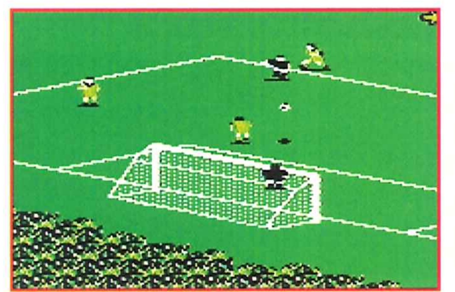


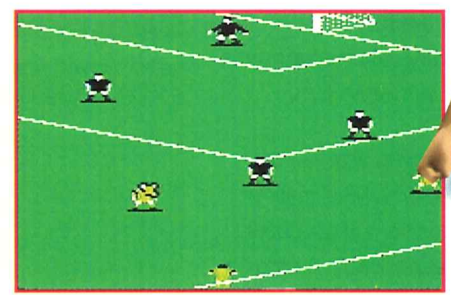
«Risk» te ofrece dos opciones a la hora de jugar; una fiel a las reglas del juego original, y otra con notables cambios, sobre todo en lo referente a los combates y a los territorios.

Hasbro nos sorprende con una adaptación a PlayStation del juego de estrategia más famoso de todos los tiempos después del ajedrez: El Risk. Como muchos sabréis el «Risk» o consiste en poner bajo las órdenes de cada jugador a un gran número de tropas, con vistas a conquistar determinados territorios. En su versión de consola, totalmente doblada al castellano, presenta dos estilos de juego muy diferenciados entre sí. Por un lado está el Risk de toda la vida, con sus reglas tradicionales, y por otro una modalidad completamente nueva a la que llama Risk Definitivo que no sólo cambia el mapa en el que se desarrolla la acción, sino las mismísimas reglas del juego. Por ejemplo, cada vez que entres en batalla tendrás que escoger una formación de combate que al combinarse con la seleccionada por el enemigo y con el número de tropas, determinarán el resultado. También incorpora una serie de eventos aleatorios, como tormentas e insurrecciones rebeldes, en un intento fallido de insuflar algo de dinamismo al juego. Y es que el problema fundamental que tiene «Risk» es ser repetitivo. Si añadimos unos gráficos poco variados, una perspectiva fija de cámara, y unos turnos con un desarrollo lento, nos encontramos ante un título con bastantes posibilidades de aburrirte, a no ser que seas un fanático de la estrategia.









El mejor fútbol portátil.

El tiempo nos ha demostrado que los juegos de fútbol no son precisamente la especialidad de Game Boy. El reducido tamaño de la pantalla de esta consola y su limitada capacidad para realizar scrolls rápidos y para mover varios sprites a la vez, dificultan notablemente la tarea de que varios jugadores puedan correr con soltura sobre un enorme campo de juego.

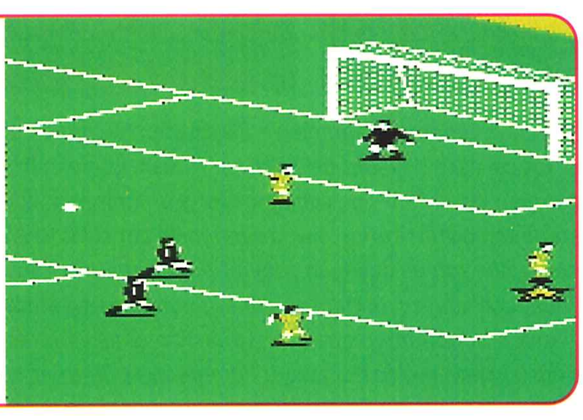
Sin embargo, hay que reconocer que con este «FIFA 98» se han logrado corregir algunos de los defectos de sus antecesores, configurando un simulador que, si bien evidentemente no es equiparable a ningún juego de fútbol para ninguna consola superior, sí que resulta lo suficientemente jugable como para satisfacer a los amantes del deporte rey portátil.

Para empezar las dimensiones del campo están mucho más ajustadas a la realidad, permitiendo tener siempre una referencia de nuestra posición en el campo. También aparecen en pantalla muchos más jugadores de forma simultánea, sin que ello provoque molestos parpadeos. El control es, dentro de la complejidad FIFA, muy sencillo y, aunque requiere bastante práctica, es posible encadenar espectaculares jugadas.

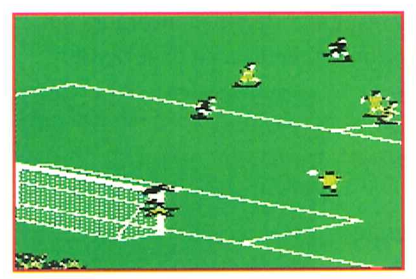
Sin embargo, repetimos, las lógicas limitaciones de la máquina impiden que todo sea perfecto y, en algunas ocasiones, la lentitud y brusquedad del scroll provocan pequeños barullos en los que se pierde de vista la pelota.

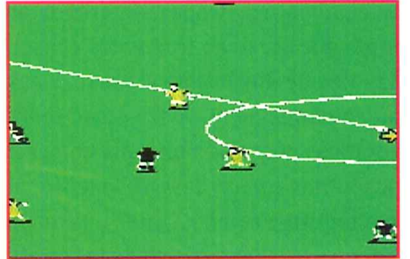
«FIFA 98» no es un gran juego de fútbol, pero sin duda es el mejor que puedes encontrar para tu Game Boy.





Los jugadores están muy bien animados y ofrecen las dosis adecuadas de espectáculo. Además, entre las mejoras de esta versión con respecto a sus predecesoras está la de haber ajustado las dimensiones del campo, evitando así las largas cabalgadas sin rivales a los que driblar o compañeros a los que centrar.







Como los entrenadores de verdad

Igual que los «FIFA» para consolas superiores, este pequeño cartucho permite ajustar al milímetro las posibilidades técnicas de nuestros equipos. Será posible elegir la típica táctica inicial, la estrategia de juego (defensiva, ofensiva, al contrataque...) así como el desplazamiento de las líneas en el campo, de manera que podremos adelantar la defensa buscando el fuera de juego o retrasar la media para defender mejor. Además, cada uno de los equipos viene determinado por una serie de factores que influyen en la calidad de su juego.

DIVER tienda

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
http://www.divertiendas.com

LA PAZ
(956)768946
Clavel, 43 / LA LÍNEA (CÁDIZ)

AL CINE
(95)2861100
Jacinto Benamente,11/MARBELLA (MÁLAGA)

EL TORCAL
(95)2355406
José Palanca, 1 Urb. El Torcal / MÁLAGA

MAVI 1
(95)2347058
Paseo de los Tilos, 39 / MÁLAGA

SANTUTXU
(94)4734715
Trv. Iturriaga, 4 / SANTUTXU (BILBAO)

FRANJU
(95)2297500
A.Carrillo de Albornoz, 6 / MÁLAGA

CARTAGENA
(968)121678
Paseo Alfonso XIII, 66 / CARTAGENA

ALCALÁ HENARES
(91)8893890
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALÁ HENARES (MADRID)

GUADALAJARA
(949)264609
Constitución, 13 /
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)

LA CORUÑA
(981)240123
San Jaime, 30 / LA CORUÑA

NUEVAS APERTURAS

FUENGIROLA
(95)2474574
Juan Gómez Juanito, 7 / FUENGIROLA (MÁLAGA)

OVIEDO
(98)5244488
Padre Aller, 9 (Vallobín) / OVIEDO

LOGROÑO
(941)221008
Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca) / LOGROÑO

HUELVA
(959)240981
Ginés Martín, 7 / HUELVA

TERRASSA
(93)7883556
Rambla d'Egara, 112 / TERRASSA (BARCELONA)

TOMELLOSO
(926)506604
Pintor López Torres, 19 / TOMELLOSO (C. REAL)

AXARQUÍA ZONA JOVEN
(95)2507686
Camino de Málaga, 10 Centro Comercial
Zona Joven/ VELEZ MÁLAGA

RONDA
(95)2870880
José María Castelló, S/N / RONDA (MÁLAGA)

ESTRENOS
(958)294007
Emperatriz Eugenia, 24 / GRANA-

NINSEGATI
(957)490262
Valdés Leal, 1 /

ALGECIRAS
(956)669856
Castelar, 53 / ALGECIRAS (CÁDIZ)

CASABLANCA
(95)2297697
Avda. Juan Sebastian Elcano, 156 / MÁLAGA

CIUDAD REAL
(926)253336
Cuchillería, 3 / CIUDAD REAL

DIABLITO
(95)2440671
Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán /
ARROYO DE LA MIEL (Málaga)

VIGO
(986)241870
Médico José Mato, 3 Avenida Florida / VIGO

SERVICIO A DOMICILIO — DISPONIBLE EN CD - ROM

SEGA SATURN

SEGA SATURN + CONTORL PAD — 19.900

SEGA SATURN, TOMB RAIDER + CONTROL PAD — 24.900

Accesorio	Precio
CONTROL PAD	3.990
6 PLAYER ADAP.	6.490
ARCADE RACER	9.990
VIRTUAL STICK	6.990
CABLE RF	4.990
BACKUP MEMORY	7.990

Juego	Precio
V. FIGHTER KID	3.990
FIGHTEN VIPER	3.990
MEGAMAN X3	4.990
AREA 51	3.990
ATLANTIS	8.990
BUST A MOVE 3	6.990
COMMAND & CONQUER	6.490
CROC	8.990
DEF CON 5 (OFERTA)	3.990
DISCWORLD 2	8.990
DOOM (OFERTA)	3.990
DRAGON BALL Z	7.990
DRAGON FORCE	8.990
HEXEN (OFERTA)	4.990
DUKE NUKEM (PROMOCION)	7.990
EARTH WORTH JIM 2 (OFERTA)	3.990
ENEMY ZERO	8.990
F. MEGAMIX	8.990
FIFA 98	8.990
MAXIMUM FORCE	6.990
KARTS	8.990
KING OF F. 95	8.990
LAST BRONX	8.990
MADDEN 98	8.990
MARVEL SUPER HEROES	7.990
MORTAL K. TRILOGY	6.490
MUNDO PERDIDO	8.990
NBA ACTION 98	8.990
NHL HOCKEY 98	8.990
NIGHT (OFERTA)	3.990
WIPE OUT 2097	8.990
PANDEMONIUM	8.490
QUAKE (PROMOCION)	7.990
RESIDENT EVIL	8.990
SHINING WINDOW (OFERTA)	4.990
SKELETON WARRIOR (OFERTA)	3.990
SONIC JAM	8.990
SONIC R (PROMOCION)	7.990
STEEP SLOPE SLIDERS	8.990
STEEP SLOPE SLIDERS	8.990
TOMB RAIDER	5.990
TOURING CAR (PROMOCION)	7.990
WARCRAFT II	8.990
WORLD WIDE SOCCER 98	8.990

NINTENDO 64

NINTENDO 64, + CONTROL — 28.900

Accesorio / Juego	Precio
LX4 TREMOR	2.990
TURBO 64	4.990
EASY 64	3.990
WAVE RACE	9.490
LAMBORGHINI	13.990
SAN FRANCISCO RUSH	13.490
TOP GEAR RALLY	14.490
DIDI KONG RACING (PROMOCION)	7.990
007 GOLDEN EYE	8.490
BLAST CORPS (PROMOCION)	7.990
BOMBERMAN 64	8.490
CLY FIGHTER 64	13.990
DUKE NUKEM	13.490
DOOM 64	13.490
EXTREME G	13.490
FORMULA 1 POLE POSITION	12.490
GRETZKY'S 3D HOCKEY	13.990
HEXEN 64	12.990
SUPERSTAR SOCCER	13.490
KILLER INSTICT GOLD	8.990
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	9.990
MISCHIEF MAKERS	8.490
MACE, THE DARK AGE	13.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	13.990
M.R.C.	13.490
CRVIS'S USA	7.490
FIFA 98	12.990
STAR WARS	10.490
SUPER MARIO 64	9.490
SUPER MARIO KART (PROMOCION)	7.990
TUROK	9.990
MADDEN 64	12.990

*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS

*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO


PLAYSTATION, CONTROLLER + DEMO
22.900
VOLANTE + PEDALES 12.990
JOYSTICK 9.990
ANALOG CONTROLLER 4.500
RATÓN 3.700
BOLSA + CONTROL + MEMORIA 6.250
CONTROL PAD 3.500
RFV 3.500
CABLE RGB 2.490
MULTIPAD 5.500
ARCADE STICK 9.500
PANDEMONIUM 2 8.990
POWER SOCCER 2 7.490
NIGHT MARE CREATURES 7.990
RIVEN CONSULTAR
YOUNGBLOOD CONSULTAR
STEEL REING 6.990
ACE COMBAT 2 7.490
AGENT ARMSTRONG 7.490
ACTUA SOCCER OFERTA 3.990
ACTUA SOCCER II 7.990
AIR COMBAT OFERTA 3.990
ALIEN TRILOGY OFERTA 3.990
DYNASTY WARRIORS 6.990
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT 6.990
JERSEY DEVIL 6.990
ARK OF TIME 6.990
BROKEN SWORD II 7.990
BUST A MOVE 2 OFERTA 3.990
CASTLEVANIA 8.900
CRASH BANDICOOT II 7.490
COLONIC WARS 7.990
COMMAND & CONQUER 6.990
MOTORMASH 6.990
CRITIC DEPTH 6.990
CROC 7.490
CRYPT KILLER 8.990
DESTRUCCTION DERBY OFERTA 3.990
DESTRUCTION DERBY 2 7.490
DEVIL'S DECEPTION 8.990
DISC WORLD II 7.990
DRAGON BALL Z 8.990
CRASH 2 8.990
DUKE NUKEM 8.990
EL MUNDO PERDIDO 7.990
EXHUMED 7.990
FADE TO BLACK OFERTA 3.990
FANTASTIC FOUR 8.990
FATAL FURY 6.490
FELONY 7.990
FIGHTING FORCE 7.990
FORMULA 1'97 7.990
FROGGER 7.990
G POLICE 6.990
HERCULES 7.990
INT. S. SOCCER PRO 8.990
TOTAL DRIVIN 7.990
JUNGLA DE CRISTAL 7.990
KING OF FIGHTER 95 6.490
KURUSHI 6.490
LETHAL ENFORCES 8.900
LOADED OFERTA 3.990
MADDEN 98 7.990
MAGIC 7.990
MARVEL S. HEROES 7.990
MAXIMUM FORCE 6.990
MDK 7.490
M. K. MYTHOLOGIES 6.990
MEGAMAN X3 6.990
MICROMACHINE V3 9.990
MONOPOLI 6.990
MOTO RACER 7.990
MONSTER TRUCKS 7.490
NAMCO MUSEUM 5 6.490
NASCAR 98 7.990
NBA LIVE 98 7.990
NEED FOR SPEED 2 7.990
NHL 98 7.990
NHL Q. 98 8.990
NUCLEAR STRIKE 7.990
ODDWORLD 8.490
OVERBLOOD 7.990
OVERBOARD 7.990
DRAGON BALL F. BOUT 9.490
PARRAPA THE RAPPER 6.990
PGA TOUR 98 7.490
PERFECT WEAPON 7.990
PHYCHIC FORCE 8.990
PORSCHE CHALLENGER PROMOCION
FINAL FANTASY VII 7.990
RAGE RACER 6.990
RALLY CROSS 6.490
RAPID RACER 7.490
RAMPAGE 6.990
RAY STORM 6.990
RAY TRACER 6.490
RAY MAN 3.990
DIVER tienda


REBEL ASAULT 2 8.990
RESIDENT EVIL 5.490
RIDGE RACER OFERTA 3.990
RIDGE RACER REVOLUTION 3.990
ROAD RASH OFERTA 3.990
ROSCO 7.490
ROCK & ROLL RACING 2 7.990
SAMURAI SHOWDOWN 3 6.490
SOUL BLADE 6.990
SPIDER 7.990
FIFA 98 7.990
4-4-2 SOCCER 7.990
RISK 6.990
STREET F. EX PLUS 7.490
SUIKODEN 8.490
S. PUZZLE FIGHTER 2 5.990
TEKKEN OFERTA 3.990
TEKKEN 2 7.990
TENIS ARENA 8.990
TENKA 7.490
TEST DRIVE OFF ROAD 8.990
TIGERSHARK 6.990
RED ALERT 7.990
THE NOTE 8.990
THE ATARI COLLECT.1 6.990
TIME CRISIS 11.900
TOSHINDEN OFERTA 3.990
TOSHINDEN 3 7.490
TRANSPORT TYCOON 7.490
TOCA TOURING CAR 7.
TEST DRIVE 4 7.990
TOMB RAIDER 2 8.490
TRUE PINBALL OFERTA 3.990
V-RALLY 7.490
VANDAL HEARTS 8.990
WARCRAFT II 7.990
WARGODS 7.990
WIPE OUT OFERTA 3.990
XEVIOUS 3D 6.490
Z 6.990
GAME BOY
GAME BOY · TETRIS · S.MARIO LAND 12.990
GAMEBOY POCKET COLORS 8.990
BATMAN 2 OFERTA 3.990
CASTELVANIA LEGENDS 5.990
CASPER 6.990
D. K. LAND OFERTA 3.990
D. K. LAND 3 5.590
FIFA 98 6.490
HERCULES 5.590
JAMES BOND 5.990
JOROBADO 5.990
KILLER INSTICT OFERTA 3.990
LAMBORGINI 4.990
LIBRO SELVA 4.490
LUCKY LUKE 5.990
MARIO LAND 2 OFERTA 3.990
MICROMACHINE 4.490
MORTAL K. I - II 4.990
PITUFOS 3 5.990
REY LEON 4.490
ROAD RASH 4.990
SUPERMAN 5.990
SOCCER 5.490
ST. FIGHTER 2 5.590
STAR TREX 4.990
STAR WAR OFERTA 3.990
SPY v SPY 5.990
TINTIN 5.490
TETRIS PLUS 5.590
TUROK 5.990
WAVE RACE 5.990
ZELDA OFERTA 3.900
*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
MEGA DRIVE
EL MUNDO PERDIDO 9.490
BONKER OFERTA 3.990
COMIX ZONE OFERTA 4.490
ECCO OFERTA 3.990
CLASSIC COLLECTION 4.990
FIFA 98 7.990
GAUNTLET 3.990
INT S. DELUXE OFERTA 4.990
LAST BATTLE OFERTA 2.990
LIGHT CRUSADER OFERTA 3.990
MEGA BOMBERMAN 4.990
MICRO MILITARY 7.990
PETE SAMPRAS OFERTA 4.990
PINOCHIO 5.990
QUACKSHOT CASTLE OF ILUSION 4.990
SKELETON 4.490
SONIC 3D 8.990
SONIC COMPILATION 4.990
SONIC & KNUCKLES 4.990
SUBTERRANIA OFERTA 3.990
TIME KILLER OFERTA 4.490
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO STAR PACK 16.990
LUCKY LUKE 10.490
FIFA 98 7.990
TIMON Y PUMBA 6.990
POWER PIGGS 4.990
I.S.S. DELUXE 6.990
D. KONG 3 9.490
OBELIX 6.990
ARDY LIGHT 4.990
ILUSION OF TIME OFERTA 5.990
KILLER INSTINCT OFERTA 6.990
SPIROU 4.990
LIBRO SELVA OFERTA 6.990
WHIZZ 4.990
D. K. COUNTRY OFERTA 5.990
LOS PITUFOS 2 6.990
REVOLUTION X OFERTA 2.990
REY LEON OFERTA 6.990
STAR WARS 6.990
STREET FGT. 2 OFERTA 5.990
SUPER TENNIS 4.990
TERRANIGMA 9.990

Listas de éxitos

Game Boy

1 (R) - Donkey Kong Land 3
2 (4) - Turok
3 (2) - The Legend of Zelda
4 (N) - Bust-A-Move 2
5 (N) - FIFA Rumbo al mundial 98

8 bits

Nintendo 64



Este mes el deporte es el protagonista y al genial e imprescindible **FIFA 98** se le suma la olimpiada invernal de **Nagano**. Mientras, **Mario** sigue de líder.

1 (R) - Mario 64
2 (3) - Mario Kart 64
3 (2) - ISS 64
4 (R) - GoldenEye
5 (6) - Diddy Kong Racing
6 (5) - Lylat Wars
7 (8) - Extreme G
8 (N) - FIFA Rumbo al Mundial 98
9 (7) - Turok
10 (N) - Naganao
11 (9) - Doom 64
12 (11) - Bomberman 64
13 (12) - Top Gear Rally
14 (13) - Duke Nukem 64
15 (10) - Blast Corps

64 bits

El nuevo año no nos ha deparado demasiadas sorpresas en lo que a novedades se refiere. Quizá lo más destacado sea la presencia del deporte en casi todos los formatos. Los clásicos deportivos de EA Sports como FIFA Rumbo al Mundial 98 y NBA Live 98 han encontrado además la competencia de los deportes invernales personalizados en Winter Heat para Saturn y Nagano para Nintendo 64.

Super Nintendo



Meses duros para las 16 bits que no levantan cabeza. La ausencia de novedades sigue siendo la única constante.

1 (R) - Donkey Kong Country 3
2 (R) - Terranigma
3 (R) - Super Mario World 2
4 (R) - The Legend of Zelda
5 (R) - Tintín, el Templo del Sol

Mega Drive

1 (R) - The Lost World
2 (R) - ISS Deluxe
3 (R) - Sonic 3D
4 (R) - Ultimate MK 3
5 (R) - Tintín en el Tíbet

16 bits

Sega Saturn

1 (3) - Resident Evil
2 (1) - Sega Touring Car
3 (2) - Tomb Raider
4 (5) - Fighters MegaMix
5 (N) - Winter Heat
6 (4) - Quake
7 (6) - Sega Rally
8 (R) - Virtua Cop 2
9 (7) - Duke Nukem 3D
10 (R) - World Wide Soccer 98
11 (R) - Bust A Move 3
12 (14) - NBA Action 98
13 (R) - Sonic R
14 (9) - Last Bronx
15 (N) - NBA Live 98

PlayStation



1 (2) - Final Fantasy VII
2 (1) - Tomb Raider II
3 (4) - Toca Touring Car
4 (3) - FIFA Rumbo al Mundial 98
5 (R) - Abe's Oddysee
6 (7) - F-1 ´97
7 (9) - Crash Bandicoot 2
8 (6) - V-Rally
9 (R) - Time Crisis
10 (N) - Bushido Blade
11 (12) - Resident Evil D.C.
12 (11) -Soul Blade
13 (N) - SkullMonkeys
14 (13) - Red Alert
15 (14) - Cool Boarders 2

32 bits

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Todo lo quieres saber sobre Saturn.

Hola Yen, ¿cómo estás? tengo una Saturn, una PlayStation, una Super Nintendo, etc... Me gustaría que me respondieses a algunas dudillas que tengo:

1- ¿Qué sabes de la Sega Katana (o Dural)? No me digas que no sabes nada.

La verdad es que a ciencia cierta no sé mucho por que todo lo que se sabe circula a base de rumores. Sé que son los nombres que se barajan para la nueva consola de Sega que tendría 64 bits y una mejoras importante en cuanto a sus capacidades gráficas y de sonido y que abarataría los costes de producción. Se supone que usará tecnología NEC. Ya veremos en qué queda todo...

2- ¿Cuánto tiempo crees que queda para «House of Dead»?

No mucho, seguramente en primavera. Puede que incluso antes.

3- ¿Qué me dices de «Burning Rangers»? ¿Crees que será un bombazo?

Tienes posibilidades. Es un juego gráficamente espectacular y cuenta con un planteamiento bastante original y novedoso. Saldrá más o menos en abril .

4- ¿Cuándo saldrán «Shining Force II», «Grandia» y «Panzer Dragoon Saga»?

El más próximo es «Panzer Dragoon» que podría llegar entre febrero y marzo. Aunque los otros no están en listas aún parece ser que no se retrasarán mucho más. Quizá para primavera.

Javier Blanco Clemente (Barcelona)

Problemas técnicos.

Hola Yen, soy Francisco Javier y tengo una PlayStation de dos años. Por favor, contéstame a estas preguntas, que tengo unos problemillas.

1- Mi PlayStation nunca me ha dado problemas, pero hace poco no me lee juegos antiguos y cuando lo hace se ralentiza el sonido y no puedo jugar bien ¿Qué le puede suceder teniendo en cuanta que los juegos están perfectamente? Llamé a Sony y me dijeron que podría ser que le lector estuviera mal colocado y que me costará 13.000 pesetas el arreglo. ¿Por qué lo hace con algunos juegos y con otros no?

Yo apostaría a que el lector está sucio y tarde o temprano empezará a hacerlo con todos los juegos. Prueba a limpiarlo con un limpiador de CD de los que hay para cadenas de música. Si esto no funciona y no quieres (o no puedes) arreglarlo prueba a poner la consola "de pie", es decir, apoyada en un lateral, cuando cargues esos juegos que te dan problemas. Tampoco estaría mal que probaras a limpiar los discos sin usar ningún producto abrasivo.

2- ¿Para cuándo «Resident Evil 2» y «Tekken 3»?

«Tekken 3» para el otoño, «Resident Evil 2» entre los meses de junio y julio.

Francisco Javier Carrión (Córdoba)

EL CORCHO



Teléfono ROJO

SNK en PlayStation

Hola Yen, tengo una NES, una Game Boy, una Super Nintendo y una PlayStation comprada hace un mes y me gustaría que me respondieras a unas preguntas que son de interés general.

1- He visto en algunas revistas los anuncios que venden un tal "chip Multisistema" o "Magic Chip", ¿qué función desempeña? ¿Es una ampliación de RAM?

No, es un artilugio ilegal que convierte la consola en multisistema para poder jugar con juegos japoneses y americanos. Lo que no dicen esas publicidades es que el famosos chip daña la consola en muy poco tiempo dejándola inservible. Además, si manipuláis la consola anuláis la garantía y si ya la tenéis agotada, el servicio técnico no os la reparará. Vamos, es un engaño.

2- ¿SNK seguirá sacando versiones para PlayStation de sus maravillosos arcades?

Sí, pero lo que es más importante es que va a programar juegos exclusivos para PlayStation siguiendo su linea habitual.

3- Teniendo «Fatal Fury Final Bout», ¿me recomiendas «King of Fighters 95»? ¿Es verdad que se nota poca animación con respecto al original? ¿Saldrán «KOF 96» o «KOF 97»? ¿Se corregirá en ellos la falta de animación?

La verdad es que el juego no tiene la fluidez y la velocidad de la versión Neo Geo por lo que tan poco resulta tan jugable y divertido, aunque dentro de los juegos de lucha de sprites para PlayStation no está nada mal. Si te merece la pena o no depende de tu pasión por los juegos de lucha al estilo "tradicional".

Con respecto a tu siguiente pregunta no podría asegurar que vayan a salir en PlayStation las siguientes partes y mucho menos adivinar sin serán mejores o peores. Te advierto que PlayStation tiene algunos problemas para gestionar sprites sobre todo si son tan grandes y de animación tan compleja como los de los juegos de SNK.

Juan José Jiménez (Granada)

Los joysticks analógicos

Hola Yen, me llamo Aitor y tengo una PlayStation desde hace un año. Si tienes algo de tiempo me gustaría que me contestaras a unas dudas que tengo.

1- he ganado un volante en la competición «V-Rally» y me fijé que ningún juego lleva el emblema del volante detrás, en la caja. ¿a qué se debe?

A que basta con que lleve el emblema de stick analógico ya que el sistema es el mismo, aunque la forma del periférico varíe.

2- ¿Para qué sirve la luz roja y verde del pad analógico?

Para ponerlo en cualquiera de las tres modalidades que acepta este pad. Sin luz es un pad normal, con la luz roja es un stick analógico (funcionan los dos pequeños sticks y los botones pierden utilidad) o como pad analógico (la cruceta no sirve y hay que emplear sólo el stick izquierdo).

Aitor, de un lugar desconocido.

Con visión de futuro

Hola Yen, ¿qué tal? Soy un afortunado poseedor de una PlayStation y me han surgido varias dudas que espero que tú me sepas resolver.

1- Por favor, se crítico, ¿«Bio Hazard 2» o «Tomb Raider 2»?

Por el momento puedo decirte que «Tomb Raider 2» es genial, sin embargo, salvo a una corta demo, aún no he tenido ocasión de jugar con «Resident Evil 2» (nombre occidental de



«Bio Hazard 2»).

Además son géneros tan dispares, uno acción, otro plataformas, que es difícil elegir entre uno u otro. Personalmente creo que «Resident Evil 2» puede ser más bonito gráficamente que «TR2». Y más sangriento.

2- ¿Saldrá «Mortal Kombat 4» para PlayStation? ¿Cuándo?

Seguramente, pero todavía va a tardar un poquito, así que paciencia.

3- ¿«Bushido Balde» va a ser mejor que «Tekken 2» o «Soul Blade»?

Va a estar a la altura aunque no se puede negar que su peculiar estilo puede extrañar a los fanáticos del género y puede ser difícil reconocer su verdaero valor.

4- ¿Para cuándo el «Messiah» de Shiny en PlayStation?

Probablemente tarde todavía un poco.

Raulo (Madrid)

De gustos variados.

Hola, soy Duke y tengo unas dudas:

1- Teniendo V-Rally, ¿te comprarías «Toca Touring Car» o «Motor Mash»?

Si me gustaran mucho los juegos de coches no debería dejar de comprar «Touring Car» que al ser otro tipo de campeonato y de coches sería el complemento perfecto de «V-Rally». Ahora, «Motor Mash» es una especie de «Micromachines» con lo cual poco tiene que ver con los simuladores.

2- ¿Para qué sirven dos Memory Card a la vez? ¿No basta con una sola?

Sí, pero si tienes dos tarjetas puestas a la vez y llenas de juegos no necesitas sacarlas para cargar una partida de una u otra tarjeta y puedes elegir dónde salvar y pasar datos de una a otra indistintamente.

3- ¿Qué juego de plataformas a parte de «Tomb Raider 2» merece la pena?

Así, del estilo aventurero, tienes «Abe's Oddysee» y entre arcade y aventura tienes «Castlevania X». Como plataformas puras no te olvides del genial «Crash Bandicoot 2».

Francisco Rubio (Cartagena)

Novedades para N64

Hola Yen, soy el afortunadísimo poseedor de la soberbia Nintendo 64 y espero que respondas a estas trascendentales preguntas:

1- ¿Saldrá la segunda parte del maravilloso «ISS64»?

Posiblemente cara al Mundial de este año por lo que seguramente será de selecciones.

2- ¿Es verdad que el a priori genial «Goemon 64» no saldrá nunca en España? ¿Cuál sería su precio teórico?

No sé con exactitud cuanto podría llegar a costar, pero pon que rondaría las 20.000 pesetas lo que haría entendible que Konami no quisiera ponerlo a la venta. Sin embargo, la reducción en los costes de producción puesta en marcha por Nintendo posibilitará que el juego salga a un precio normal.

3- ¿Sabes el mes exacto de la vuelta de Link a las consolas? ¿Seguirá como siempre o será más lineal?

«Zelda 64» saldrá en Japón en abril, por lo que siendo optimistas podríamos calcular que se pondrá a la venta en verano y traducido. Seguirá la misma línea de siempre de ofrecernos gigantescos mapeados, esta vez 3D, para explorar con absoluta libertad.

Javier Valdivia Romero (Barcelona)



Teléfono ROJO

¡Me falta memoria!

Hola Yen, te escribo para a ver si hay suerte y me respondes estas dudillas:

1- Teniendo en cuenta que tengo «Final Fantasy VII», ¿crees que debería comprarme «Suikoden»?

Es otro RPG muy interesante, pero ni es tan bonito como «FFVII», ni está traducidos. Si no tienes inconveniente con el idioma y comprendes que la calidad gráfica es inferior, podrás pasártelo bastante bien.

2- Tengo un dinerillo con el que dudo si comprarme «Time Crisis» o «Dragon Ball Final Bout»? Sé que son estilos diferentes, ¿pero cuál me recomiendas?

Yo me compraría «Time Crisis», es mejor juego, pero si eres un fan de Dragon Ball...

3- Tengo nueve juego y algunos me chupan mucha memoria ¿qué hago? ¿Me compro otra tarjeta y me arruino? Por ejemplo, «Mundo Disco 2» y «Player Manager» ya ocupan los quince bloques.

Ningún juego "chupa" los 15 bloques en una partida. Yo te recomendaría que hicieses una limpieza borrando las partidas de los juegos que ya hayas terminado y dejando un sólo archivo por juego. Si aún así no te queda espacio más vale que vayas pensando en comprar otra tarjeta, que al fin y al cabo tampoco son tan caras.

Miguel González Pérez (Madrid)

¿Qué me compro?

Yen, soy Mario y tengo una PlayStation.

1- ¿Me recomiendas esperar a «Resident Evil 2» o comprar ya «Tomb Raider 2»?

Cómprate ya «TR2», porque hasta que llegue «Resident Evil 2», más o menos en verano, tendrías demasiado tiempo para aburrirte.

2- ¿Merece la pena comprar «Dragon Ball Final Bout» sabiendo que los juegos de lucha a las pocas semanas me aburren?

Pues si los juegos de lucha no son lo tuyo sería una bobada que te comprases uno más.

3- ¿Son verdad los rumores sobre una segunda parte de PlayStation?

Si te refieres a una PlayStation 2, no hay duda de que el departamento de investigación de Sony sigue trabajando y existe una base para una nueva consola más potente, pero eso no significa que la vaya a poner en el mercado a corto ni a medio plazo. No te asustes.

Mario Martín (Lérida).

De rol y de deporte.

Hola Yen, soy Crispín 2, tengo una PlayStation y muchas ganas de que respondas a estas preguntas:

1- Sé muy poco de juegos de rol. ¿crees que me gustará «FFVII» teniendo en cuenta que no he jugado nunca a un juego de rol? ¿Es muy difícil?

Yo creo que te gustará, pero tendrás que habituarte a sistema de juego muy diferente a la de los arcades. No es demasiado difícil aunque sí que es monstruosamente largo.

2- ¿Crees que merece la pena que me compre el «Touring Car»? ¿Es el mejor juego de coches para PlayStation?

Es un juego realmente bueno, muy realista y gráficamente alucinante sin embargo yo prefiero «V-Rally» porque tiene muchos más circuitos, aunque es más difícil de controlar.

3- Tengo «FIFA 97», ¿me gustará «FIFA 98» sabiendo que el 97 me decepcionó?

No te preocupes, esta versión ha mejorado muchísimo tanto de gráficos como de juego. Ahora es un simulador de impactante apariencia que además se controla muy bien.

Sergi Garrido (Tarragona)

EL CORCHO



Hay que modernizarse.

Hola Yen, ¿qué tal te va? A mi más o menos bien, pero tengo una duda: no sé si comprarme una PlayStation. Para aclararme te hago estas preguntas:

1- ¿Me compro la PlayStation o sacarán una consola más potente?

Seguramente saquen una consola más potente, pero ¿vas a esperar tres o cuatro años para verlo? Yo me la compraría ahora.

2- A la PlayStation, ¿se le pueden meter juegos japoneses o americanos? ¿funcionaria mejor, peor o igual?

Méteselos si quieres, pero no te van a funcionar de ninguna manera, ni bien ni mal.

3- ¿Qué tiene «Final Fantasy VII» que no tenga ningún otro juego de rol?

Una calidad gráfica impresionante combinada con una historia de antología. Todo ello en tres discos totalmente traducidos.

4- ¿Qué tal «Time Crisis»? ¿Merece la pena? ¿la pistola servirá para los demás juegos como «Doom», «Duke Nukem 3D» o «Alien Trilogy»?

El juego es alucinante y muy divertido. Merece la pena siempre que te gusten los juegos de disparo. Lo malo es que la pistola sólo es compatible con ese tipo de juegos lo cual deja fuera a los arcades subjetivos. Colega, «Time Crisis» no tiene nada que ver con los juegos tipo «Doom». A ver si nos enteramos un poquito...

5- ¿Hay posibilidad de que alguna compañía haga para PlayStation un programa por ejemplo de dibujo?

No es probable. ¿Para qué querías hacer un dibujo? No lo podrías imprimir, ni trasladar a un ordenador y tendría que limitarte a la capacidad de la Memory Card para guardarlo.

6- ¿PlayStation tiene memoria dentro de ella para guardar alguna partida?

No, hace falta Memory Card.

7- ¿Qué es mejor «Croc» o «Mario 64»?

Sin ninguna duda «Mario 64».

8- ¿Es verdad que el juego «Sega Touring Car está para PlayStation?

No, en PlayStation está «Toca Touring Car» que no tiene nada que ver con el de Sega.

Juan Ramón Amors (Alicante)

Vamos a programar.

Hola Yen, soy el futuro poseedor de una Net Yarozhee.

1- Cuánto cuesta y dónde puedo conseguirla?

Rondas las 100.000 pesetas y debería ponerte en contacto con Sony.

2- ¿Qué requisitos hay que cumplir para saber programa?

Pues básicamente hay que saber programar. No lo hace ella sola. Necesitas conocer el lenguaje de programación C y tener un PC donde cargar todo el software de desarrollo.

3- ¿Hasta qué clase de juegos se pueden programar? ¿Se podría programar un juego de la calidad de «Crash Bandicoot»?

Se puede programar cualquier tipo de juego, pero tienes una limitación que es la capacidad de la tarjeta de memoria, es decir, no puedes hacer un juego entero. La idea de esta consola es que tú después puedas hacer llegar a Sony tu trabajo vía Internet y del mismo modo puedas ver lo que otra gente programa. La calidad depende de lo bueno que tú seas. Yo he visto una especie de parodia de «Final Fantasy VII» que la podrían firmar los programadores de Square.

4- ¿Es muy difícil?

Tanto como programar, si no saber programación no podrás hacer nada de nada.

Jaime Olaso (Vizcaya)



CONCURSO

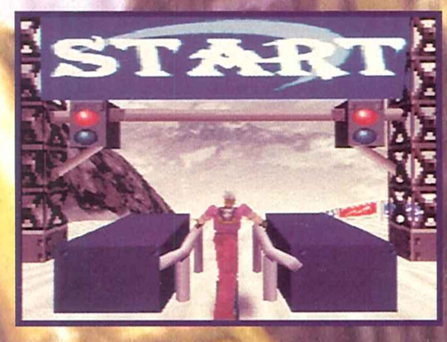
CoolBoarders 2™

Si eres un amante del snowboard, vive toda la pasión de este trepidante deporte blanco en tu PlayStation.

Te invitamos a que participes en este sensacional concurso pasando las tres pruebas de slalom que te planteamos. Los mejores audaces corredores entrarán en sorteo de 5 PlayStation, 5 juegos de CoolBoarders 2 y 20 lotes de polo, gorros y llaveros de snowboard







SLALOM 1

¿Cuántos corredores aparecen en "CoolBoarders 2"?

a. Tantos como espectadores.

b. Seis.

c. Uno.

SLALOM 2

¿Podrías localizar en esta sopa de letras seis estaciones de esquí?

B	I	C	R	X	P	P	K	T	R
A	B	F	E	K	W	A	C	Y	L
Q	A	L	S	R	L	L	I	C	A
U	S	A	T	N	L	P	W	V	G
E	B	M	F	Q	N	E	C	Z	I
I	A	O	S	X	V	W	R	C	M
R	Q	L	A	W	E	R	B	N	R
A	N	I	E	J	R	T	I	J	O
B	C	N	G	R	Q	V	H	V	F
E	C	A	N	D	A	N	C	H	U
R	A	D	Y	H	P	V	R	T	V
E	F	A	P	U	T	F	E	D	N
T	H	U	I	E	X	U	D	P	I

SLALOM 3

En estas tres pantallas se ha introducido un personaje que no corresponde al juego ¿sábes a qué pantalla nos referimos?

PANTALLA 1



PANTALLA 2



PANTALLA 3



JUEGA Y GANA

5 Consolas PlayStation



5 juegos CoolBoarders



20 conjuntos de polo, gorro y llavero



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **cinco**, que serán premiadas con una consola Sony PlayStation y un juego de CoolBoarders 2". A continuación se seleccionarán **veinte** cartas más cuyos remitentes recibirán un polo, un gorro y un llavero de CoolBoarders 2. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **26 de enero al 28 de febrero de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **3 de marzo de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de abril de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER y HOBBY PRESS.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: SLALOM 1: ....

SLALOM 2: a) .... b) .... c) ....

.... d) .... e) .... f) ....

SLALOM 3: ....

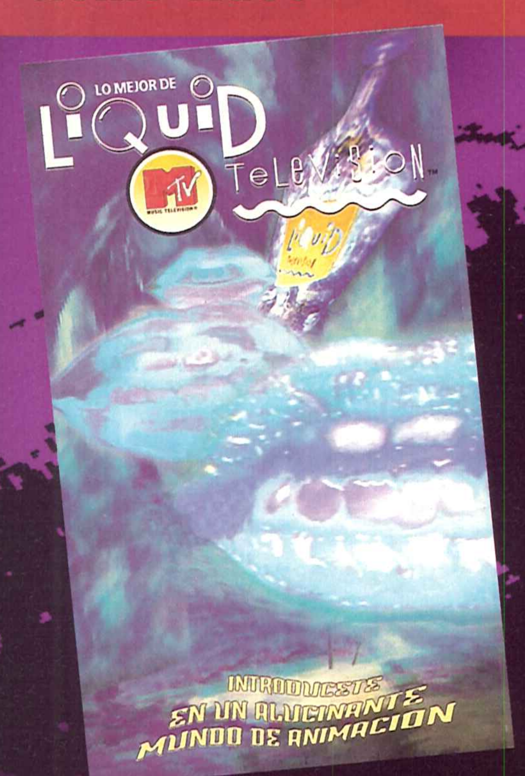
Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Cool Boarders 2».



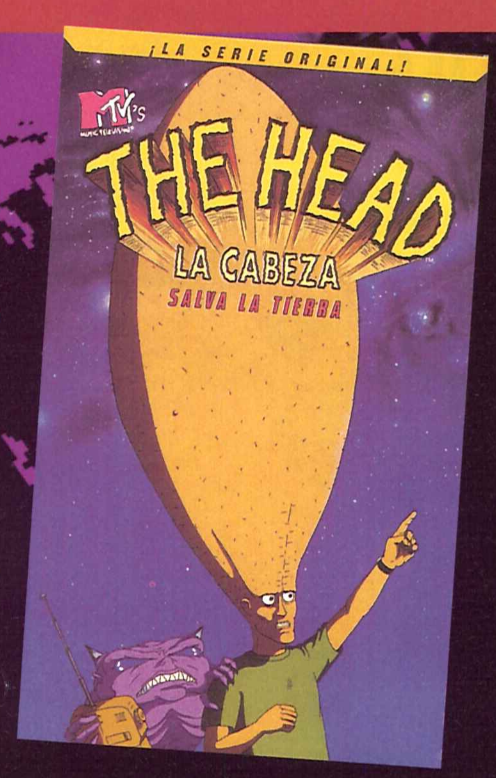
SONY COMPUTER



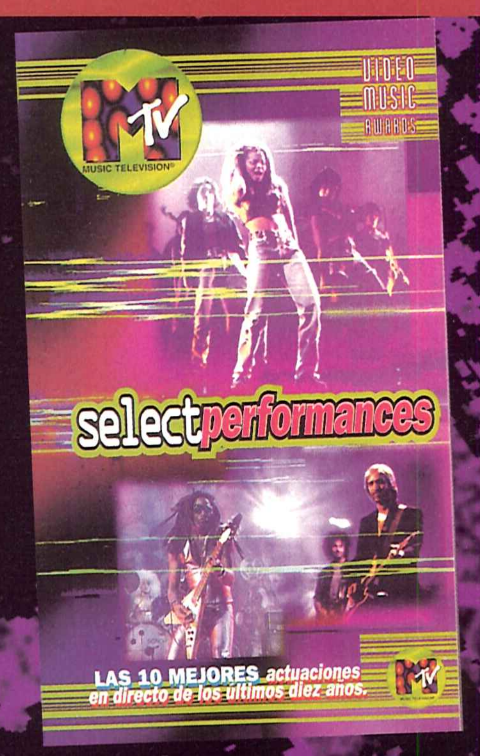
ENGÁNCHATE



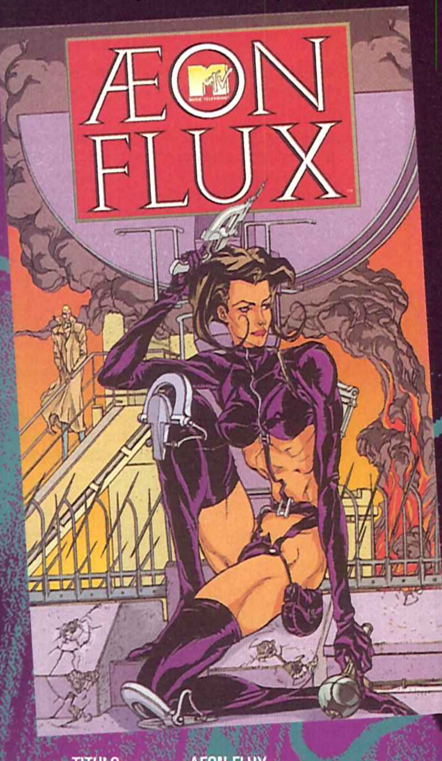
TITULO: LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.: 83386
DURACION: 44 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



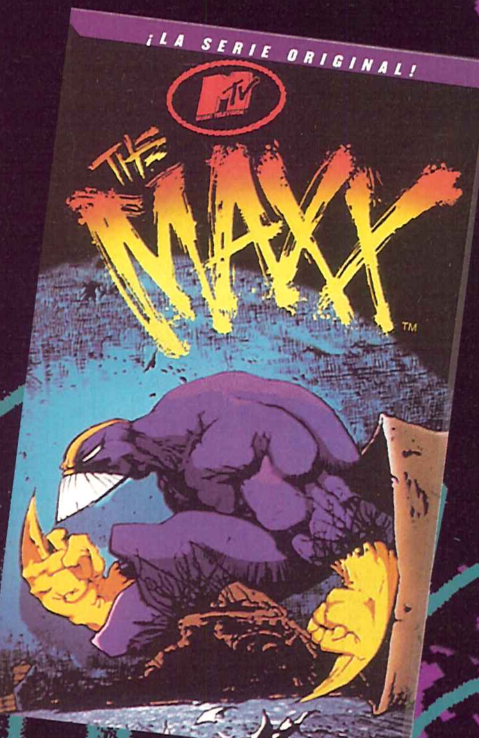
TITULO: THE HEAD
REF.: 11126
DURACION: 119 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 7 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: VIDEO MUSIC AWARDS
REF.: 83381
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: AEON FLUX
REF.: 94533
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: THE MAXX
REF.: 11127
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



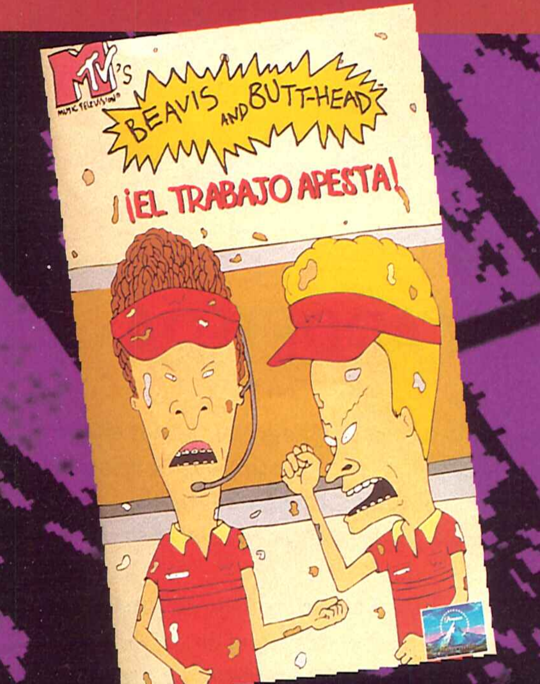
TITULO: SPORTS
REF.: 83385
DURACION: 52 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

AL CLAN

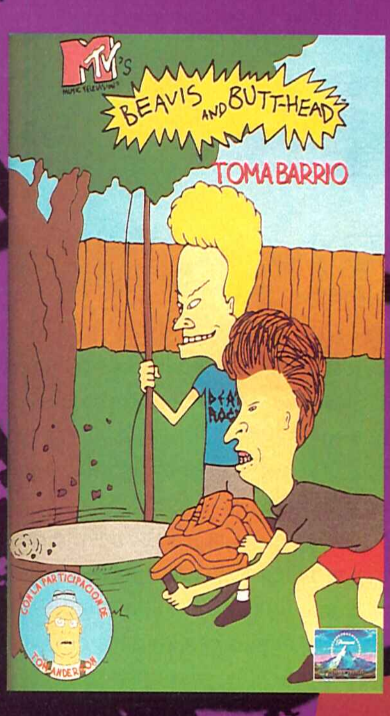


"Si no es MTV, Otros apesta"

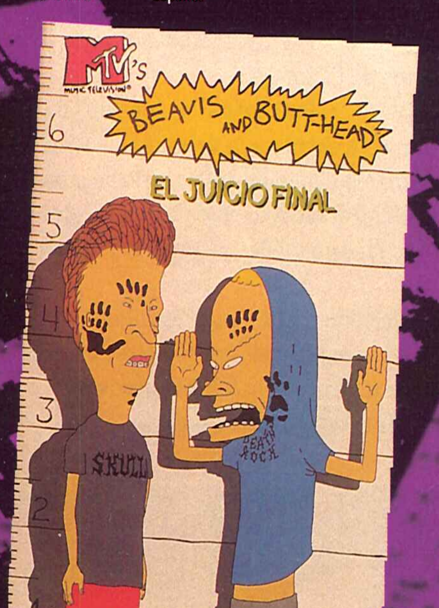
súper vídeos de MTV



TITULO: ¡ EL TRABAJO APESTA!
REF.: 83390
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TOMA BARRIO
REF.: 83387
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: EL JUICIO FINAL
REF.: 83389
DURACION: 42 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

TITULO: TIAS Y TAL
REF.: 83388
DURACION: 48 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

También puedes realizar tu pedido por:
Teléfono 91 654 61 64
Fax 91 654 72 72
Email: silvia@hobbypress.es





Recorta y envía este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos...

Nombre y Apellidos: ....
Dirección:.......................................Localidad:...................................
Provincia:.............................Código postal:......................Teléfono (........) ....

Firma del titular

NT

ELIJA FORMA DE PAGO:
❒ Contra Reembolso
❒ Tarjeta de Crédito Visa número: Caducidad:....../.........
❒ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
❒ Giro Postal nº:...

Enviar cupón original

GASTOS Y FORMA DE ENVIO:
❒ **300 ptas** - Correo normal (Plazo de entrega 10-15 días)
❒ **750 ptas** - Agencia de transporte (Plazo de entrega 48 horas) Sólo península

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN JAPÓN

HARLEY DAVIDSON & L.A. RIDERS

LOCOS DE LA CARRETERA

El fabuloso hardware Model 3 de Sega sigue dando sus frutos. Ahora han sido los chicos de AM#1 los que acaban de colocar en los salones japoneses un curioso juego de velocidad que toma como protagonistas a las espectaculares motos tipo "chopper" y "Harley Davidson". De hecho esta compañía ha patrocinado el juego, colocando además su nombre en la versión final.

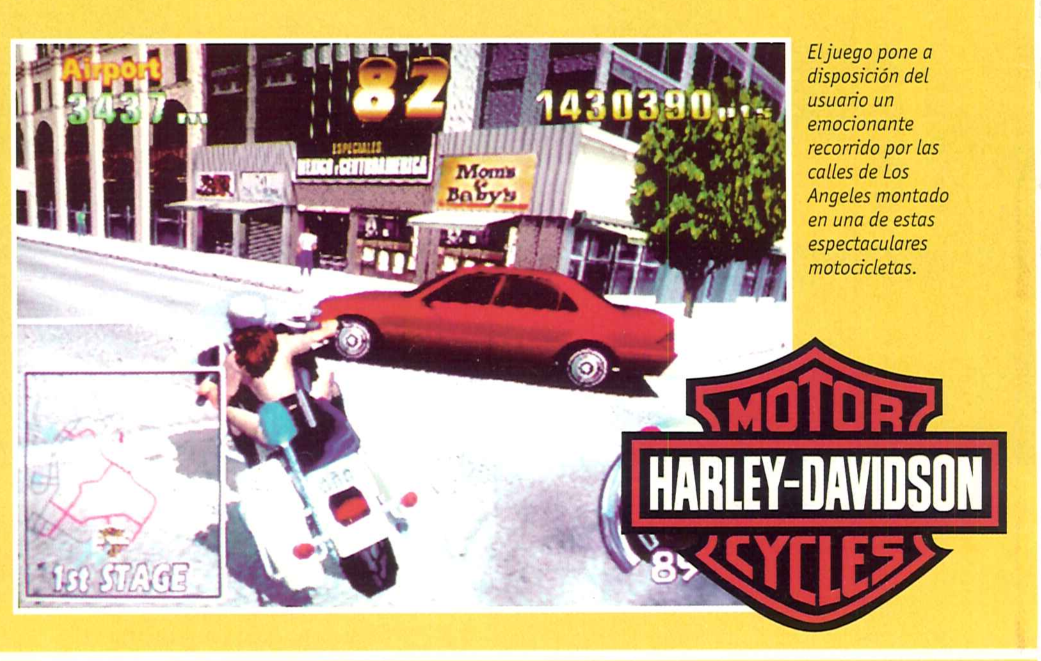
AM#1 ha planteado el juego al estilo de «GTI Club» (aquel divertido juego de Konami que os presentamos hace unos meses), es decir, más que como una carrera de velocidad al uso, como una entretenida competición en la que los jugadores deberán recorrer las calles de Los Angeles con la única obligación de pasar por los "checkpoints" antes que sus rivales. Para ello pueden utilizar todos los caminos que estén a su alcance, coger atajos e intentar no atropellar a ningún transeúnte. De este modo podremos ver como estas espectaculares motos se pasean a toda velocidad por las concurridas autopistas y calles de Los Angeles, en una divertidísima carrera en la que importa más la habilidad en la conducciòn que la velocidad.

El jugador podrá elegir entre cinco motos diferentes: 1948 Panhead, Fatboy, Dyna Wide Glide, Sportster 1200 Sport y la motos de la Policía.

En Japón, de momento, se han visto dos tipos de cabinas, una llamada "de Luxe" (la que veis en esta imagen), muy similar en su concepción a la de «Manx TT», con una espectacular replica de una moto de este tipo en la que el usuario se monta sin necesidad de apoyar los pies en el suelo, y el modelo "twin", que incluye dos cabinas unidas pero con las motos algo más pequeñas y donde el jugador si apoya los pies en el suelo.

Los programadores afirman que el estilo de conducción en este juego es totalmente diferente a lo que hemos visto hasta ahora, y que las sensaciones son similares a las de conducir una "chopper". De momento está teniendo un éxito sensacional desde que apareció en Japón. Esperemos que no tarde mucho en llegar a nuestro país.



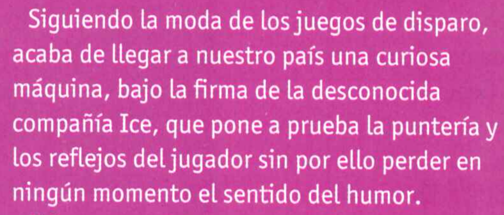


El juego pone a disposición del usuario un emocionante recorrido por las calles de Los Angeles montado en una de estas espectaculares motocicletas.

NOVEDAD EN ESPAÑA

EGG ADVENTURE

!SALVAD LOS HUEVOS!



Siguiendo la moda de los juegos de disparo, acaba de llegar a nuestro país una curiosa máquina, bajo la firma de la desconocida compañía Ice, que pone a prueba la puntería y los reflejos del jugador sin por ello perder en ningún momento el sentido del humor.

El juego consiste en pasar diferentes pruebas en las que el jugador debe disparar contra diversos objetivos estáticos o en movimiento, la mayoría de las ocasiones para salvar a los "huevos buenos", que hacen las veces de inocentes victimas de esta aventura.

Cada prueba requiere aproximadamente un minuto de total concentración del jugador para intentar superarlas, una empresa, por cierto, nada sencilla. También pueden participar dos jugadores simultáneamente y competir por ver quién es el mejor pistolero.

Se trata de una divertida variante dentro de los juegos de disparo, que merece la pena probar.

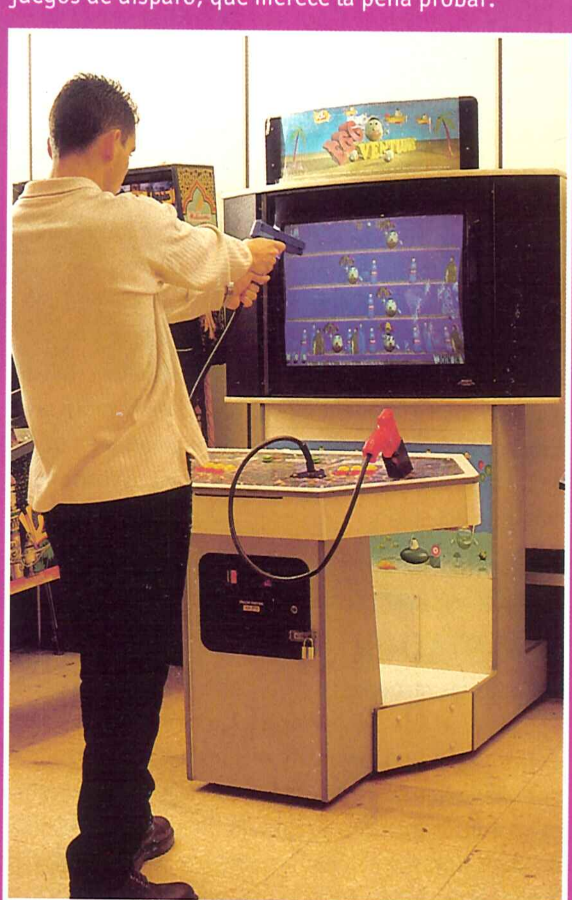




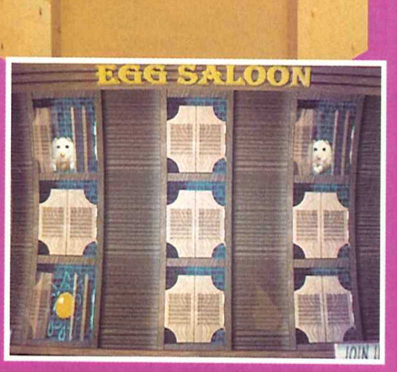
Durante la carrera será necesario ir cumpliendo los tiempos de paso, y al mismo tiempo tratar de no colisionar con ningún vehículo o atropellar a algún transeúnte.

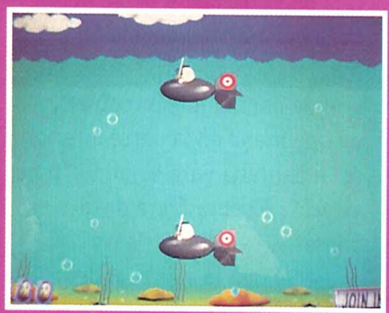






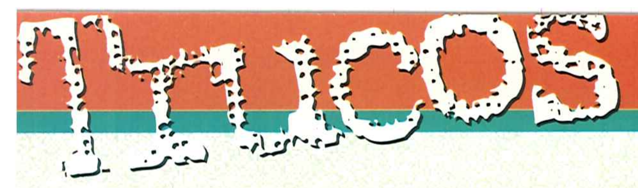
El juego requiere una buena dosis de concentración por parte del usuario, así como toda una demostración de reflejos y puntería.











Super Mario 64

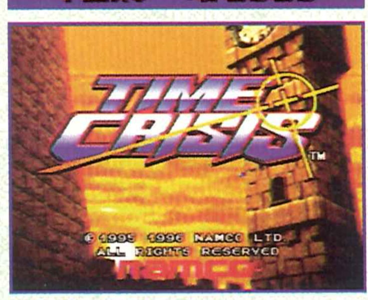


NINTENDO 64

- Tres vidas más:

Lo cierto es que llegar hasta estas tres vidas no es una tarea sencilla, todo lo contario. Cuando aún no hayas obtenido ninguna estrella puedes subir a la parte superior del castillo (donde más tarde encontrarás a Yoshi) saltando y rebotando de pared en pared. Como es lógico Yoshi no estará allí pero la recompensa a tan duro trabajo no estará mal del todo.

Time Crisis



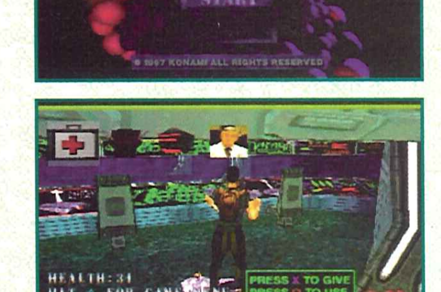
PLAYSTATION

-Vida extra:

Comienza el juego y dispara a la caja que está más a la izquierda de la panatalla en la misión regular. Aparecerán 2 cajas: la grande para el juego regular y una pequeña en la parte inferior de la pantalla para el modo "time attack". Dispara fuera de la pantalla. La palabra "easy" aparecerá en la caja grande. Dispárala y tendrás más vidas.



Broken Helix



PLAYSTATION

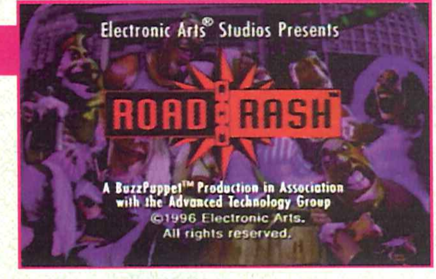
- Armas y escudo:

Desde luego este es uno de esos trucos que te garantizan casi al 100% un éxito total porque te proporciona más poder de destrucción y, al mismo tiempo, mayor resistencia. Para ponerlo en marcha pausa el juego y pulsa TRIANGULO. En la pantalla siguiente ilumina las palabras "Help Text" y pulsa L1 + R2, CIRCULO + X. "Despausa" y disfruta de tus recién adquiridas ventajas.

- Más vida:

Del mismo modo que antes ilumina las palabras "Help Text" y esta vez pulsa L1 + R2, TRIANGULO + X. Vuelve al juego y contarás con esta nueva ventaja. Si se te gastan no te preocupes, podrás repetir estos dos trucos tantas veces como quieras.

Road Rash



SATURN

- ¡A recorrer mundo!:

Estos juegos de carreras están muy bien pero casi nunca tenemos la oportunidad de parar y ver de cerca alguno de esos escenarios que tanto nos gustan. Este truco te permitirá bajar de la moto cuando quieras. Detén tu moto en carrera y presiona ARRIBA+L+R. Si lo haces correctamente tu personaje se bajará de la moto sin que se haya chocado y saldrás corriendo. En el momento en que sueltes cualquiera de los tres botones el motociclista volverá corriendo a recoger su máquina del suelo.



Hard Boiled

PLAYSTATION

- Todas las misiones:

Lo primero que debes hacer para poder poner en marcha este truco es introducir una tarjeta de memoria en tu consola. Ahora toma buena nota de lo que te decimos. Enciende la consola y en la pantalla de carga (letras azules sobre fondo negro) pulsa ARRIBA + X + START. Después dirígete al menú de cargar y veras que puedes acceder a todas las misiones. De esta manera además tendrás acceso a todas las imágenes de video del juego y no te olvides de que la intro se ve mientras estés en el menú.

MK Trilogy



PLAYSTATION

- Menú secreto de opciones:

Más donde elegir, al final casi todos los trucos se reducen a esto. Y la verdad es que es lo más útil e interesante de esta sección ya que podéis sacarle más partido a los juegos del que en un principio creíais que tenía. Para poner en marcha este truco ve al menú de opciones y mantén presionados ARRIBA y los botones superiores hasta que la imagen tiemble. Aparecerá la opción secreta "?" que al ser seleccionada os dará un nuevo modo de jugar.



NHL'97

PLAYSTATION

- Cinco trucos sencillos, sencillos:

Durante el "faceoff" usa los siguientes códigos:

Goles fáciles: L1, L2, L1, R1, R2.

Ver 'Replay': L1, L2, L1, R1, CUADRADO.

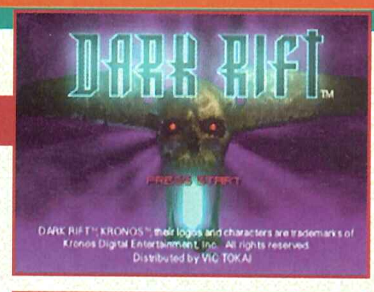
Disparos precisos: L1, L2, L1, R1, L2.

Más tiros de penalty: L1, L2, L1, R1, R1.

Más velocidad: L1, L2, L1, R1, X.

Los amantes de este deporte seguro que difrutarán más aún del juego con los trucos que acabamos de proponeros.

Dark Rift



NINTENDO 64

- Personaje final:

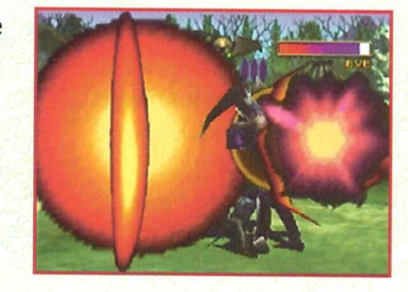
¡La cantidad de personajes escondidos que puede llegar a tener un juego como éste!, pero nosotros estamos aquí para eso, para hacer que no te pierdas ni uno solo de ellos. Todos los códigos deben usarse en la pantalla de títulos.



PERSONAJE	CÓDIGO
AARON	ARRIBA, IZQ.- C, R, DCHA., ABAJO, R, R, IZQ.- C
DEMONICA	ARRIBA, IZQ.- C, R, DCHA., ABAJO, R, R, ARRIBA- C
DEMITRON	ARRIBA, IZQ.- C, R, DCHA., ABAJO, L, L, ABAJO- C
EVE	ARRIBA, IZQ.- C, R, DCHA., ABAJO, R, R, DCHA.- C
GORE	ARRIBA, IZQ.- C, R, DCHA., ABAJO, R, R, ABAJO- C
MORPHIX	ARRIBA, IZQ.- C, R, DCHA., ABAJO, R, R, B
NIIKI	ARRIBA, IZQ.- C, R, DCHA., ABAJO, R, R, A
SCARLET	ARRIBA, IZQ.- C, R, DCHA., ABAJO, L, L, IZQ.- C
SONORK	ARRIBA, IZQ.- C, R, DCHA., ABAJO, L, L, ARRIBA- C
ZENMURON	ARRIBA, IZQ.- C, R, DCHA., ABAJO, L, L, DCHA.- C

- Jugar como SONORK y como DEMITRON:

Estos dos son personajes especiales. Su fuerza es tal que te costará poquísimo vencer. Para jugar con Sonork pulsa en la pantalla de títulos L, R, ARRIBA- C, ABAJO- C, IZQ.- C, DCHA.- C. Si quieres probar con Demitron pulsar en la pantalla de títulos A, B, R, L, ABAJO - C, ARRIBA- C.



Dragon Ball GT: Final Bout

PLAYSTATION

- Seis luchadores extra:

Tener 10 personajes para elegir no está mal del todo pero no podemos compararlo con tener 16 a nuestra disposición. Para hacer este sueño realidad ve a la pantalla del título y pulsa DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA. Oirás un sonido confirmando tu truco. Ahora pulsa Start y en la pantalla de selección de personaje te encontrarás la sorpresa. Genial ¿Verdad?





Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, me llamo Marcos y tengo una **Super Nintendo**. Estoy intentando localizar las 50 joyas rojas del precioso **Ilusion of Time**. Se supone que en South Cape hay tres joyas. Yo sólo encuentro dos y sólo sé que para coger la tercera joya tengo que hablar con el pescador cuando esté frente a la cueva del acantilado, pero siempre le encuentro al otro lado del muelle. ¿Qué tengo que hacer para que se coloque delante de la cueva? Gracias por leer mi carta.

Marcos Miguel Navarro (Madrid)

No tienes que hacer nada especial, es más sencillo de lo que imaginas. Al poco de comenzar a jugar entrarás (casi sin darte cuenta) en el muelle y encontrarás en la parte izquierda a un pescador. Asómate a su cesta y encontrarás la joya roja que buscabas.

Hola amigos, mi nombre es Fernando y tengo dos hijos, Saúl y Daniel, que ya no saben que hacer, bueno más bien ya no sabemos que hacer para pasar el juego de **Saturn Resident Evil**. No conseguimos abrir la puerta con un número de código, no encontramos la llave "Carving of Helmet", tenemos tres medallones pero nos falta él de las estrellas. Muchas gracias por la informaciones que publicáis en vuestra revista. Un cordial saludo.

Fernando Rodríguez Pérez. (Madrid)

En el invernadero una planta asesina te impide pasar. Para acabar con ella echa una ración de herbicida en el motor de agua de la entrada. Detrás de esta fuente encontraréis la llave "Helmet". Avanzad hasta que encontréis una galería en la que cada lienzo es un interruptor. Sin contar con el primer cuadro el orden para activar los cuadros según vas avanzando es: 2, 4, 5, 3, 1, 6. Accionad el último interruptor del cuadro del fondo y de esta manera obtendréis el medallón de la Estrella. Regresad al Hall de entrada y abrid la puerta que está al lado de la sala con la llave de la armadura.

Hola amigos. Os escribo porque me gustaría saber si hay algún truco para el juego **Robocop** de **Nintendo**. Muchísimas gracias.

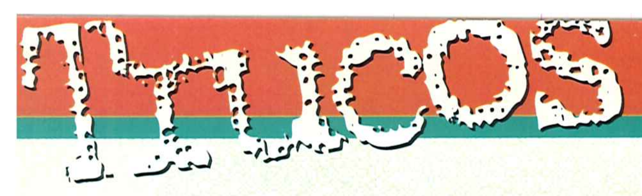
Roberto Fraguas (Asturias)

Para tener continuaciones infinitas tienes que esperar a que se agoten tus vidas y tus continuaciones. Una vez que aparezca la pantalla del final pulsa A, B, Select y Start.

¡Hola! me llamo Domenec y me pregunto si me podrías escribir algunos trucos para **Streets of Rage** de **Mega Drive**. Gracias.

Domenec Peiró Alarcón. (Valencia)

Hay una manera muy sencilla de conseguir continuaciones infinitas. Espera a que te mueras y, en la pantalla de Game Over, pulsa Izq., Izq., B, B, B, C, C, C y Start.

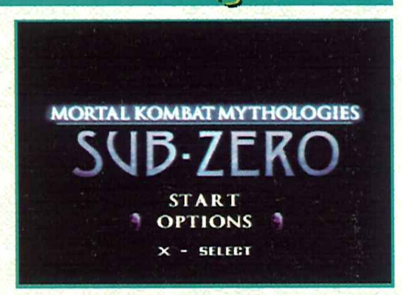


Mortal Kombat Mithologies

PLAYSTATION

- Password final:

Tienes que reconocer que éste no es precisamente un juego sencillo. Los apasionados del «Mortal Kombat» disfrutarán de lo lindo de él pero los más impacientes estarán deseando ver su final. Introduce el password que te damos a continuación y accederás directamente a la ultima fase: XJKNZT. Un aviso, es bastante complicada.





Resident Evil

SATURN

- Battle Game:

Comienza a jugar con Jill o con Chris y salva en cualquier momento la partida. Resetea y, en la pantalla del título, pulsa simultáneamente X, Y y Z y presiona START en el segundo pad. Verás un flash en la pantalla que te confirmará que el truco está en marcha. Pulsa START en el primer pad y revisa las opciones de juego hasta que encuentres "Battle Game". Entra y disfruta de este nuevo juego.

NBA Shoot Out'97

PLAYSTATION

- Nuevo menú de opciones:

En este tipo de juegos algunas veces apetecería cambiar las normas para hacer los partidos más largos, desactivar las faltas y cosas similares. No somos magos, pero como conocemos tus deseos a la perfección aquí tienes este truquito. Toma nota. Ve a la pantalla de opciones y pulsa los botones L1, X, X, L1, X, CUADRADO, R1, X, CUADRADO, R1, CIRCULO. Después presiona y mantén presionados los botones ARRIBA, DCHA., TRIANGULO, CUADRADO. Aparecerá un nuevo menú llamado "Rules Game".

Marvel Superheroes



SATURN

- Cambios de color:

Hombre, no es que el truco que ahora te proponemos sea muy útil, pero lo que si puede hacer es dar al juego una nota de originalidad y colorido, además, el elegido por ti. Ve a la pantalla de selcción de personaje y sitúa el cursor sobre el que vayas a escoger. Ahora pulsa ARRIBA durante cinco segundos aproximadamente y presiona cualquier botón. Si quieres hacer esto en la "Botton Row" en lugar de arriba debes pulsar ABAJO. Cuando comience el combate tendrás un nuevo color.

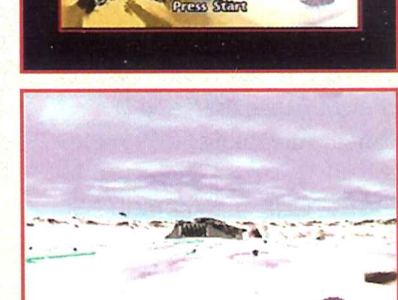


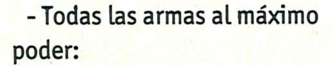
Shadows of the Empire

NINTENDO 64

- Efectos de sonido:

Ya te hemos dado cantidad de trucos de este jugo de Nintendo 64 pero parece ser que la lista no se agota nunca. Para añadir efectos de sonido al menú principal usa el siguiente nombre en la pantalla "Player name": "R_Testers_ROCK"





- Todas las armas al máximo poder:

Este es uno de esos juegos que, cuando ya te parece que te lo sabes, al cambiar de nivel de dificultad cambia todo. Nosotros queremos facilitarte las cosas para cuando llegues a lo más complicado. Introduce como nombre "_Jabba" y comienza una partida en el nivel de dificultad Jedi. En los niveles que sean del estilo «Doom» contarás con la ventaja que supone tener un gran surtido de armas todas ellas al máximo nivel de ataque.

Oddworld: Abe's Oddysee

PLAYSTATION

- Acceso a todos los niveles:

Un saltito por aquí, unas palabras por allá, ¡qué complicado es pasar este juego! Y como nosotros estamos al tanto de todos vuestros problemas hemos pensado que a lo mejor os hacía falta un truco como este sencillo y fructífero. Ve a la pantalla del menú principal e introduce la palabra "Options". Después presiona ABAJO, DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, DCHA., IZQ. mientras mantienes pulsado el botón R1.



- Imágenes:

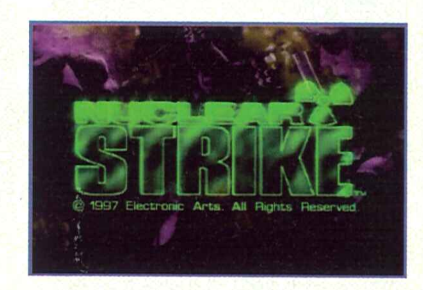
Pero esto no es todo, no nos conformamos con llevarte al nivel que prefieras, también queremos que puedas disfrutar de las mejores imágenes del juego. Para ello sólo tienes que iluminar la palabra "Options" e, igual que antes, mientras pulsas R1 presionar ARRIBA, IZQ., DCHA., CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, DCHA., IZQ., ARRIBA, DCHA.

Nuclear Strike

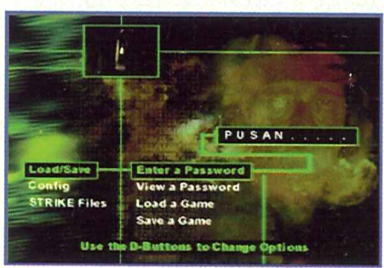
PLAYSTATION

- Passwords:

Sabemos que no es precisamente lo que esperábais pero no esta mal tenerlos siempre a mano.



Nivel 2: CUTTROATHS
Nivel 3: COUTDOWN
Nivel 4: PLUTONIUM
Nievl 5: PUSAN
Nivel 6: ARMAGEDDON



- Secreto:

Si nos guardáis este secreto os daremos la clave para acceder a un nuevo nivel cargado de aventuras. El password es LIGHTNING



- Otros dos códigos:

Estos dos passwords tienen distintas funciones, pruébalos.
Delta Strike: WARRIOR
Más sencillo: EAGLEEYE

Clayfighter 63 1/3

NINTENDO 64

- Personajes ocultos:

Todos estos códigos se introducen en la pantalla de selección de personaje cuando esté el cursor sobre el que está en la esquina superior izquierda.





Sumo Santa: Mientras presionas "L" pulsa Patada Baja, Patada Media, Patada Alta, Puñetazo Alto, Puñetazo Medio, Puñetazo Bajo. Para efectuar el supermovimiento de este personaje debes pulsar ABAJO, ABAJO-ATRAS, ATRAS, ABAJO, ABAJO-ATRAS, ATRAS + PUÑETAZO.

Dr. Kiln: Mientras presionas "L" pulsa Puñetazo Bajo, Puñetazo Medio, Puñetazo Alto, Patada Alta, Patada Media, Patada Baja. Para efectuar el supermovimiento de este personaje debes pulsar ABAJO, ABAJO-ATRAS, ATRAS, ABAJO, ABAJO-ATRAS, ATRAS + PUÑETAZO.

Boogerman: De la misma manera mientras presiona "L" pulsa ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ. Su movimiento especial se realiza de igual manera que en los dos casos anteriores.

Hola, me llamo Israel Cabeza. Me preguntaba si me podéis decir algún truco de **Tazmania** de **Mega Drive**. Gracias.

Israel Cabeza

Con este truco conseguirás tener, con algo de paciencia, muchas vidas. En la segunda área de Badlans ve a la izquierda del todo para coger una vida extra. Ahora ve a la derecha y cuando veas al monstruo de piedra haz que te siga hasta el símbolo de Continue. Usa el bicho como escalón cógelo y conseguirás un crédito más. Ahora dirígete a la derecha y toca el trofeo. Mantente debajo del puente hasta que pase el último monstruo de piedra. Salta sobre él hacia la plataforma y conseguirás otra vida y otra continuación. Déjate morir y repite tantas veces como quieras el proceso para cargarte de vidas.

¡Hola! Tengo una **Game Boy** y el juego **The Legend of Zelda** del cual me gustaría saber algún truco o por si casualidad me pudierais decir donde se encuentra el Bastón de Fuego en la mazmorra 6. Bueno, por si lo resolvéis gracias de parte mía.

Jesús Cantero Lerma (Jaén)

El Bastón de Fuego que buscas no es encuentra en la 6ª mazmorra si no en el nivel 8 (Turtle Rock).Deberás llegar hasta una sala en la que tienes que combatir con un boxeador. Cuando acabes con él parecerá un vortex de transporte y se abrirá la puerta que conduce a la sala de arriba. Como antes ya habrás tenido que golpear la órbita, el cofre estará libre y se abrirá para que puedas encontrar el Bastón de Fuego.

Hola, me llamo Jesús y tengo una **Game Boy** con los juegos Alien 3, Castlevania, Contra, Cazafantasmas, **Némesis**, Godzilla. Si hicierais el favor de darme los trucos o los passwords os lo agradecería. Y espero que vuestra revista siga siendo la primera.

Jesús Hernández.

Ya deberías saber Jesús que sólo publicamos un truco por carta así que esperamos que esté te sea de ayuda. Es para Némesis. En cualquier momento del juego pausa la partida y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izq., Dcha., Izq., Dcha., B, A, B, A y Start. Con este código tendrás la nave mejor equipada, como puedes repetirlo tantas veces como quieras no tendrás problemas ni aunque te maten.

Hola, me llamo José Antonio y necesito saber los trucos del **Mortal Kombat 1 y 3** y cómo se elige a Goro y a Reptile y como se puede luchar contra él, los trucos del Eternal Champions, Dino Dini Soccer y..... Todo de **Mega Drive**. Gracias por todo.

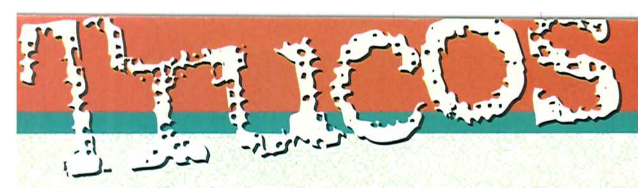
José Antonio Lozano (Huelva)

Para el carro que todos no te los podemos dar al mismo tiempo. Por ahora confórmate con este para Mortal Kombat. Espera a que aparezca la pantalla donde salen los personajes poco a poco y pulsa Abajo, Arriba, Izq., A, Dcha., Abajo. Aparecerá una pantalla de opciones en la que podrás, entre otras cosas, activar o desactivar el modo Gore.

Hola, me llamo Alvaro y soy propietario de una **Saturn**. Tengo una duda sobre el juego **Resident Evil**. En una de las habitaciones hay un tigre que me dice que tengo que encontrar dos diamantes y ponérselo en los ojos. Sólo he encontrado el Azul. Gracias.

Alvaro López Ortega (Burgos)

La segunda piedra que necesitas debes buscarla en una sala que hay llena de trofeos de caza. Sácala de la cabeza de un ciervo.



Warcraft 2: The Dark Saga

PLAYSTATION

- Algo más que passwords:

La lista que te ponemos a continuación no es nada corriente. Son passwords, eso sí, pero las ventajas que te ofrecen son las de los mejores trucos del juego. Toma nota de cada uno de ellos y no los dejes escapar.

Para poder construir edificios avanzados: DCKMT.

Para tener "mucha pasta": GLTTRNG.

Para contemplar todo el mapa: NSCRN.

Para construir más rápidamente: MKTS.

Para contar con unidades invencibles: TSGDDYTD.

Para continuar con el juego después de morir: NVRWNNR.

Para tener más magia: VRYLTTL.

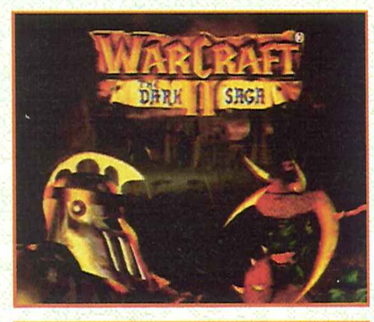
Victoria: NTTCLNS.

Derrota: TPTFLWRM.

Más gasolina: VLDZ.

Final victorioso: THRCNBNL.

Más madera: HTCHTXNS.







Street Fighter EX Plus Alpha

PLAYSTATION

- Bonus de juego:

En la pantalla de selección de modo ilumina "Practice" y pulsa SELECT, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., ARRIBA, DCHA., ARRIBA., SELECT. Las palabras "Here Comes a New Game Mode" aparecerán en la zona inferior si lo has hecho correctamente. Entra en el modo Práctica y verás que ha aparecido una nueva opción "Bonus Game"

- Nuevos personajes:

En la misma pantalla de antes vuelve a iluminar la opción Práctica y pulsa SELECT, ARRIBA, DCHA., ABAJO, DCHA., SELECT. Ahora aparecerán las palabras "Here Comes A New Challenger" al final de la pantalla y podrás escoger a Cycloid Gamma, Cycloid Beta, Killer Hokuto y Evil Ryu.







MDK

PLAYSTATION

- Todos las armas:

Este truco seguro que encantará a todos los que estéis deseando ver algo más de acción en este juego. Pero no os preocupéis porque todos los códigos que vienen a continuación son para conseguir nuevas y más potentes armas. Con ellas es casi imposible que se os resista ningún enemigo. Pausad el juego y pulsad cualquiera de estos códigos.

- La bomba más interesante del mundo: ABAJO, DCHA., CIRCULO, CIRCULO, IZQ., IZQ., ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO.
- Trueno: ABAJO, ARRIBA, IZQ., IZQ., TRIANGULO, ARRIBA, DCHA., ABAJO.
- Tornado: ABAJO, L1, CUADRADO, TRIANGULO, DCHA., ARRIBA, X.
- Granada de mano: TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, L1, DCHA.
- Mortero: IZQ. L1, TRIANGULO, CUADRADO, DCHA., CIRCULO, IZQ., IZQ.
- Granada cortante: ARRIBA, CUADRADO, L1, IZQ., CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO.
- Pistola Super Chain: IZQ., L1, ABAJO, CUADRADO, TRIANGULO, ARRIBA, ABAJO.





WarGods



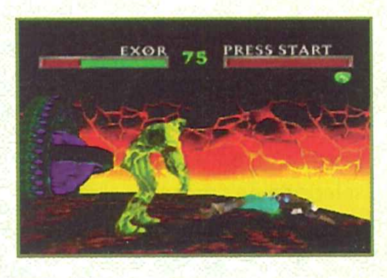
NINTENDO 64

- Jugar con Exor:

Para jugar con este personaje solamente debes pulsar IZQ., ABAJO, ABAJO, DCHA., IZQ., ARRIBA, IZQ., ARRIBA, DCHA., ABAJO en la pantalla de selección de personaje.

- Menú de trucos:

Mira que fácil te lo ponen los chicos de Midway para acceder a multitud de trucos. En la pantalla que aparece WARGODS en grande (la 1ª) presiona rápidamente DCHA., DCHA., DCHA., B, B, A, A. Si lo haces de forma correcta la pantalla parpadeará. Selecciona 'options' para acceder a un menú de trucos especial.



Darklight Conflict

SATURN

- Modo WIREFRAME:

Ve al menú de opciones y presiona ABAJO, ABAJO, ARRIBA, X, IZQ., IZQ., R, L, START. Se añadirá una opción extra en el menú principal. Existirá también el modo "Wireframe" disponible. Mantén presionadas L y R cuando enciendas tu Saturn. Cambia la fecha al 13 de marzo de 1998. Comienza ahora el juego para reemplazar estos polígonos por viejas mallas de alambres.

Ganadores

Concurso V- Rally:

1º CLASIFICADO DE CADA CENTRO GANADORES 1ª RONDA	Localidad
ANTONIO ALVARO NAJERA PASCUAL	ÁLAVA
RESERVA FINALISTA	
DANIEL SANCHEZ CARMONA	ALICANTE
MIGUEL RIVAS MENDEZ	ALICANTE
FRANCISCO JAVIER CABANES SANTOS	ALICANTE
GERARDO DAVID MARTINEZ HERNANDEZ	ALMERÍA
HUMBERTO BARCENA CILLERO	ASTURIAS
JUAN FRANCISCO GIMENEZ GIMENO	BALEARES
FRANCISCO SANCHEZ COLLADOS	BALEARES
VICTOR GUERRERO AGUSTI	BARCELONA
LUIS LLIGADAS RODRIGUEZ	BARCELONA
RESERVA FINALISTA	
ALBERTO MONTAÑA SANCHEZ	BARCELONA
DAVID SABATER SANCHEZ	BARCELONA
IVAN MANGAS HERNANDEZ	BARCELONA
DAVID PALLARÉS DIAZ	BARCELONA
ANTONIO SANCHEZ MOLINA	BARCELONA
DAVID FERNANDEZ IGLESIAS	BILBAO
ALEXANDER GUTIERREZ VAZQUEZ	BILBAO
OSCAR ORTEGA LORENZO	BURGOS
FINALISTA	
DIEGO LLERGO LOPEZ	CÓRDOBA
XEVI MATAS TORTOSA	GERONA
MIGUEL ARTURO PORCEL PANTIN	GRANADA
GUSTAVO PAUL CAJAL	HUESCA
VICTOR AVILA MOLINA	JAÉN
JULIO PEREZ TALEGÓN	LA CORUÑA
JAVIER LORIDO ESTEVEZ	LA CORUÑA
FINALISTA	
LEANDRO SANTANA SUAREZ	LAS PALMAS
CARLOS DE LA TORRE MARTIN	MADRID
FERNANDO CARBO POLO	MADRID
JOSE LUIS NEIRA PEREDA	MADRID
LUIS MIGUEL MARCO MARINA	MADRID
ROBERTO SAEZ TAPIA	MADRID
ANGEL MEDINA DE PABLO	MADRID
IGNACIO VILLALBA RANZ	MADRID
ALBERTO JIMENEZ-ORTIZ CORRALIZA	MADRID
JOSE ENRIQUE RODRIGUEZ BARRIOS	MÁLAGA
FINALISTA	
JUAN ANTONIO JIMENEZ ALVAREZ	MÁLAGA
AITOR LACASA OLIVA	NAVARRA
DANIEL FERNANDEZ BACELO	PONTEVEDRA
EZEQUIEL FERNANDO ESCANILLA BEATO	SALAMANCA
JESUS MANUEL VAZQUEZ	TENERIFE
JOSE ANTONIO COBO	SEGOVIA
DANIEL ROJAS CASTILLO	SEVILLA
CARLOS BLASCO ESCRIVA	VALENCIA
FRITZ REIF GONZALEZ	VALENCIA
ALBERTO MUÑOZ CUESTA	VALLADOLID
FINALISTA	
FRANCISCO JAVIER ADAME ALQUEZAR	ZARAGOZA
PEDRO SALAS CAMEO	ZARAGOZA

Concurso Dragon Ball F.B.

Estos son los 20 ganadores del concurso DRAGON BALL FINAL BOUT premiados con un juego de "Dragon Ball Final Bout" para consola PlayStation cada uno.

Abel Bocanegra Comino	Zaragoza	Zaragoza
Ander Ramos Gana	Cabrera	Barcelona
Andres Duarte Moreno	Calasparra	Murcia
Angel Holguera Llamazares	Salamanca	Salamanca
Antonio Sanchez Jimenez	Puente Genil	Cordoba
Carlos Menchon Martin	S. Joan Despi	Barcelona
Daniel Alcaraz Pieters	Denia	Alicante
Daniel Calvo Castro	Aguilas	Murcia
Daniel Najar Gomez	S. Joan	Barcelona
Daniel Garrido Moreno	Barcelona	Barcelona
Eduardo Paniagua Nuin	Pamplona	Navarra
Ivan Garcia Teniente	Salamanca	Salamanca
Javier Burgos Gomez	Sevilla	Sevilla
Jº Miguel Chardi Cervera	Denia	Alicante
Juan Perez Perez	Vigo	Pontevedra
Martin Morales Diaz	Manresa	Barcelona
Miguel Lopez Rodriguez	Zaragoza	Zaragoza
Pedro Plazas Junoy	Sta.Cristina	Gerona
Rafael Gonzalez Goya	La Laguna	S/C Tenerife
Ruben Carrio Piera	Sagra	Alicante

Concurso Time Crisis

Del concurso TIME CRISIS estos son los 5 primeros ganadores, premiados con una consola Sony PlayStation y un pack de Time Crisis más pistola G-Con 45.

Miguel Cid Romero	Madrid	Madrid
Fernando Sevillano Fdez.	Madrid	Madrid
Juan Carrera Luque	Malaga	Malaga
Beñat Lejarreta Errasti	Berriz	Vizcaya
Ricardo Veganzones Oliva	Valladolid	Valladolid

Los siguientes 10 ganadores recibirán un pack de Time Crisis más pistola G-Con 45.

Pedro Vera Plaza	Petrel	Alicante
Ruben Carlon San Jose	Valladolid	Valladolid
Raul Larios Saura	Castellon	Castellon
JºEnrique Delgado Rodriguez	Malaga	Malaga
Javier Asensio Santofima	Malagon	C. Real
Adrian Muñoz Bouzo	Madrid	Madrid
Jº Antonio Morales Sanchez	Cordoba	Cordoba
Jº Alberto Guillen Ruiz	Murcia	Murcia
Fco. Valenzuela Sabariego	Cabra	Cordoba
Joel Lozano Sanchez	Mairena	Sevilla

Concurso Men in Black

Estos son los nombres de los 15 ganadores del concurso MEN IN BLACK premiados con unas gafas marca "Ray Ban" y una sudadera de "Men in Black".

Alfredo Camargo Solano	Madrid	Madrid
Aritz Oruesagasti Unamuno	Soraluce	Guipuzcoa
Borja Perez Pardo	Madrid	Madrid
Carlos Mayayo Blanco	Malaga	Malaga
David Gonzalez Gutierrez	Toledo	Toledo
Francisco Moreno Amado	Cornella	Barcelona
Francisco Ruiz De Aguirre	Majadahonda	Madrid
Jaime Martin Martin	Madrid	Madrid
Jaime Calatayud Serralta	Alicante	Alicante
Jonathan Quintana Rebaque	Leioa	Vizcaya
Jordi Fontanet Jimenez	Sant Vicenç	Barcelona
Jº Luis Gil Priego	Madrid	Madid
Jose Mª Estelles Laguarda	Barcelona	Barcelona
Juan Galvez Hernandez	La Cañada	Almeria
Ruben Martinez Paya	Elda	Alicante

Concurso GoldednEye

Ganadores del concurso GoldenEye, premiados con una consola N64 y un juego "GoldenEye" para N64.

Adrian Blanco Lucas	Benavente	Zamora
Alejandro Tinajero Montoya	Mota	Cuenca
Andres Arnes Lago	Fuenlabrada	Madrid
David Torre Fernandez	Santander	Cantabria
Felix Espinosa Monteros	Valdepeñas	Ciudad Real
Hector Garcia Esteve	Madrid	Madrid
Javier Alfageme Moyano	Valladolid	Valladolid
Jesus Ledo Garcia	Sevilla	Sevilla
Miguel Port Ramon	Pineda	Barcelona
Salvador Lopez Donaire	Fuengirola	Malaga

Concurso G-Police

Cada uno recibirá un reloj exclusivo "G-Shock" de Casio y un juego de "G-POLICE" para PlayStation.

Francisco Hndz. Magallo	Silla	Valencia
Ignacio Allende Valle	Balmaseda	Vizcaya
Alain Agraz Garcia	Galdakao	Vizcaya
Juan Borreguero Rioperez	Coslada	Madrid
Joaquin Gomez Burgueño	Reus	Tarragona

Premiados con un juego de "G-POLICE" para PlayStation.

Sebastian Garcia Feerre	Tarragona	Tarragona
Sergio Sardina Merino	Llodio	Alava
Raul Saune Sanchez	Barcelona	Barcelona
Roberto Alvariño Del Rio	Ferrol	A Coruña
David Gallardo Soler	Leganes	Madrid



Estas páginas están dedicadas a que manifestéis vuestras opiniones y comentarios libremente. Enviad las cartas a:
Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ de los Ciruelos Nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre "Contrapunto".

Pienso, luego existo
De Platón

El deciros que estudio filosofía puede parecer irrelevante, pero ya veréis. La evolución del hombre ha reflejado siempre su estado en las herramientas que creaban, y esta evolución queda plasmada de forma similar en la evolución de los videojuegos. Obviamente la selección natural iba eliminando las especies que no eran aptas para sobrevivir, y las que sobrevivían acababan sustituyéndose por otras mutaciones que darían lugar a seres cada vez más avanzados. Miremos nuestra sociedad: hemos llegado al punto en el que parece que no podemos seguir evolucionando. Es una sociedad en la que tanto los fuertes como los débiles sobreviven. Y yo digo: si la evolución de los videojuegos está siguiendo este camino cada vez más cercano a la perfección, llegará un punto en el que nazca la consola perfecta, capaz de abarcar cualquier juego inimaginable ahora. Entonces ¿qué? ¿Limitarse a sacar juegos hasta saturar cada género? Entonces a lo mejor no hace falta programar. ¿Qué va a pasar con los videojuegos?

Carta a los Reyes Magos
Del navideño Sonic 8 a los tres Reyes Magos

En estas navidades quisiera pedirles a los tres Reyes Magos (Sega, Sony y Nintendo) (¿quién será el negro?) mis deseos para el año nuevo.

A Sega le pediría que sacara los juegos que en su proporción pueda (pero sin dejar abandonada a la Saturn).

A Sony que siga haciendo su excepcional trabajo. Sus «Toca Touring Car», «Fifa 98», «Broken Sword 2», «Tomb Raider 2», «Moto Racer» o «Crash Bandicoot 2» seguirán ocupando los primeros puestos.

A Nintendo, que saque si puede unos pocos más de juegos. Si puede, porque aunque escasos, son de grandísima calidad, como los «Wave Race», «ISS 64», «Golden Eye» o «Diddy Kong Racing».

También quisiera contestar a la carta de Roberto Ajenjo del número 76. Quisiera decirle que yo fui uno de esos que mandó una de esas cartas tipo "Hermanos, no nos peleemos", y me arrepiento de ello. Soy el primero interesado en que haya polémica en esta sección, porque me gusta así. En tu carta decías que la aventura estaba superando claramente a la velocidad y a la lucha. Puede que en Sony y Nintendo sí, pero no en Sega. No se si has oído hablar de una maravilla llamada «Dead or alive», que será un número uno sin rival, o del famosísimo «Virtua Fighter 3». Y de velocidad tampoco andamos escasos, ya que hay títulos como «Scud Race», el reciente «Le Mans 24» (comentado en el nº 76) o el ya lanzado «Sega Touring Car». Si hay alguien que se atreva a discrepar...

P.D: Aunque esta carta llegue con un poco de retraso, felicidades y felices navidades.

En favor de las plataformas
De Banjo Kazooie

Esta carta está motivada por la interesante propuesta que hizo el señor Ajenjo en el número 76 sobre debatir acerca de los distintos géneros de videojuegos. Desde ahora quiero dejar constancia de que no pretendo demostrar qué género es mejor o peor, pero sí es mi intención hablar de las excelencias de un género que hace años era el "niño mimado" de este mundillo y ahora ha perdido un poco de terreno ante otros géneros que estaban más estancados. Evidentemente estoy hablando de las plataformas, el género clásico por antonomasia, y cuyo máximo exponente es el gran «Mario 64». Si echáis la vista atrás, veréis que este género está lleno de impresionantes títulos que derrochan carisma, calidad y diversión por los cuatro costados, títulos de los que seguro guardáis buenísimos recuerdos. ¿Quién no siente algo especial ante estos juegazos con los que, probablemente, nos iniciamos en ésto los que ya somos veteranos?

Evidentemente estoy hablando de las plataformas, el género clásico por antonomasia, y cuyo máximo exponente es «Mario 64».

Banjo Kazooie

Acordaos de auténticas maravillas como el primer «Mario» de NES y el primer «Sonic» de la Master, de «Mario Bros. 3» y el primer «Sonic» de Mega Drive, por citar sólo algunos ejemplos claros. Son tantos los plataformas legendarios que forman ya parte de este apasionante mundillo... Y cuánto hemos disfrutado con ellos, ¿eh?...

Ahora, inmersos en la nueva generación, estamos asistiendo a la posible debacle de algunos géneros y a la segunda juventud de otros, como los mencionados plataformas, y tal vez, los de aventuras. «Croc», «Crash Bandicoot», «Nights»... son buenos ejemplos de lo que digo. Pero si hay alguien que destaca en este fantástico género, esa es sin duda Nintendo. No es sólo porque la calidad, tanto técnica como en general de sus programas sea sobresaliente, sino porque sabe combinar como nadie las ventajas de las nuevas tecnologías con el espíritu de los antiguos plataformas, y siempre con su peculiar estilo y sabiduría a la hora de hacer juegos. Lógicamente este género tiene sus detractores... pero eso ya es otra historia.

También me gustaría llamara la atención a toda esa gente que no considera serio ser un consolero. Todos los que dicen eso es por envidia o por ignorancia.

Diego García

La seriedad de las consolas

De Diego García a todos

Cada día me voy dando cuenta de que leer esta sección no aporta nada nuevo. La gente se limita a repetir lo que ya han leído en páginas anteriores. Para eso que se callen y se dediquen a jugar con sus maquinitas, y extraigan sus propias conclusiones sin dejarse manipular. Como Adrián, que se declaraba un "maestro" por jugar con la Saturn. Pues vaya maestro... Déjate de Segas y pásate a Sony, la única compañía líder en sistemas audio-video: ellos se lo saben montar con precios populares, campañas masivas y juegos espectaculares. También me gustaría llamar la atención a toda esa gente que no considera serio ser un consolero. Todos los que dicen eso es por envidia o por ignorancia. Dejemos que se pudran con su preciada televisión.

Los videojuegos y el cine

De Han Solo, contrabandista galáctico

Esta vez quisiera hablar de la relación entre los videojuegos y el cine. Lo que se ha dado con más frecuencia es la adaptación en videojuego de una película. Como ejemplo se puede poner la trilogía más famosa de la historia, o sea, «Star Wars». Pero hay muchas más, como la saga de «Batman», la de «Alien», la de «Star Trek», «Roger Rabbit»...

Pero en los últimos años se está dando además el caso contrario, es decir, la adaptación en película del videojuego. De este tipo hay pocos casos: algunos son «Mario Bros.», «Street Fighter», «Mortal Kombat»... Creo que el próximo será «Tomb Raider». Aparte de estas adaptaciones de uno a otro formato, existen puntos comunes en las dos artes (porque para mí los videojuegos son un arte). Las películas se estrenan en cine y un año después - más o menos - pasan a formato doméstico (alquiler y venta). Igual ocurre al hacer una recreativa que tarda un año en pasar al formato de consola y/o ordenador. La pequeña diferencia es que en la actualidad sólo hay un formato de vídeo y sin embargo hay muchas consolas diferentes y podemos vernos privados de nuestro derecho a elegir «Tomb Raider 2» simplemente porque no sale para la consola que poseemos. Es muy interesante analizar también la publicidad. Cada vez más juegos se plantean como grandes campañas de marketing. Los anuncios en TV de las aventuras gráficas son las que más se acercan al estilo de los trailers de las películas. En cine se hacen "miniestrenos" para ver si la película le gusta al público, y una vez vista la reacción se lanza definitivamente, porque una mala película puede suponer la quiebra para los estudios. Este método también se utiliza en los videojuegos: se pone una recreativa sin distintivo alguno en un salón, se observa si tiene éxito o no, y por último se decide su lanzamiento a gran escala o no.

Sobre todo existe una diferencia fundamental: en el cine eres mero espectador de lo que ocurre en pantalla, da igual cuantas veces veas la película porque siempre acabará igual. Pero en un videojuego tu puedes modificar lo que ocurre, alterar el argumento, aunque tampoco hay libertad total.

La publicidad de los juegos

De 007 a todas las compañías de videojuegos

Con la navidad, el número de anuncios de juguetes se dispara, y como N64, PSX, Sega Saturn y Game Boy se consideran "juguetes", también tienen sus respectivos anuncios. Para todo buen consolero, seguro que estos anuncios son los que más deseaba ver, y no a Barbie, Power Rangers, etc... Las compañías, como astutas que son, ponen dichos anuncios cuando mayor número de público infantil está delante del televisor. Algunos nunca han visto una consola, por lo que son fáciles de engañar. Y ahí llega mi indignación, cuando por primera vez pude ver el spot de Sega. Este carece de originalidad, pero lo que realmente llama mi atención es la utilización de imágenes de la intro y de la recreativa de "WWS'98" y «Sega Touring Car». En cuanto a Sony, a pesar del increíble spot de «FF VII», ocurre exactamente lo mismo. En ambos casos ¿donde están las imágenes del juego en acción? Por lo que se ve, creen que pueden engañar a los niños y eso es realmente "jugar sucio'. Después, esos niños se compran dichas consolas al ver esas increíbles imágenes. Pese a todo, parece que existe una compañía justa, Nintendo, a la que felicito por mostrar cantidad de imágenes de juegos (esta vez sí en "acción") y multitud de spots diferentes (más de 10, si no me equivoco). Se ha convertido en la mayor campaña navideña de las tres compañías. En definitiva, espero que tanto Sony como Sega tomen ejemplo de Nintendo y sean más honestos la próxima vez que realicen nuevos spots.

En definitiva, espero que tanto Sony como Sega tomen ejemplo de Nintendo y sean más honestos la próxima vez que realicen nuevos spots.

007

En favor de los videojuegos

De Nano a todos los amantes del videojuego

Escribo esta carta para reivindicar que cada vez hay menos temas nuevos e interesantes para comentar. Muchas cartas se limitan a lo de siempre, criticar la PSX, la N64 o la Saturn, limitándose a descubrir las virtudes y



defectos de éstas. Yo, sin embargo, escribo para sacar a la luz un tema preocupante para los aficionados a los videojuegos: las críticas que reciben de las personas ajenas a este maravilloso mundo. A mis padres, por ejemplo, no les gusta mucho que me pase horas jugando, porque ellos lo ven como una especie de "droga" , y no como un hobby, tan bueno como cualquier otro. Y como ellos muchos. Por eso ya va siendo hora de que os dejéis de pelear entre vosotros para defender vuestra consola favorita y vayamos contra los detractores de nuestro hobby preferido.

Empieza a ser hora de que la gente no lo vea como un juguete más, sino como un arte al que, como tal, hay que apreciar.

Empieza a ser hora de que la gente no lo vea (al videojuego)como un juguete más, sino como un arte al que, como tal, hay que respetar.

Nano

El marketing de las aventuras

De Videl a Roberto Ajenjo

¡Atención, estoy aquí y soy peligrosa! Al amigo Roberto Ajenjo me veo obligada a resolverle la duda que planteaba, la cual es: "¿Por qué los juegos de lucha o coches están perdiendo la supremacía de ventas frente a los de aventuras?" La respuesta es simple: una campaña de marketing "a lo bestia". Claro que si miramos por ejemplo que yo no he visto ningún juego de PSX de lucha que tenga anuncios en TV y menos de una calidad cinematográfica como es el caso de «Final Fantasy VII»... (o me dirás que no mola). Tampoco tienen ningún personaje al que elevar al nivel de "dios" ni rodearlo de halagos y polémica morbosa, como es el caso de «Tomb Raider» (claro está que hablamos de la "todopoderosa" Lara Croft). Así que si además le sumamos la repetida proliferación de juegos de este género con la gran calidad que tienen, tenemos ya aclarada la duda.

Otra cosa a decir es que agradezco por mí y por mis compañeras de afición, a los amigos Pablo y Carlos Fernández, que fomenten así la intervención femenina, porque aunque no soy ninguna de las nombradas me doy por aludida.

Todo depende de los gustos de cada uno

De Sara Harding

¡Hola de nuevo! He vuelto de un largo (aunque no se si merecido) descanso, con las pilas puestas. Aunque esto podría haber sido mi retiro de no ser por Pablo y Carlos Fernández, a los cuáles tengo que decir, aparte de agradecerles el que me animasen (a mí y a otras de mi misma calaña) a volver a escribir, que no estoy muy segura de que todos los juegos de N64 sean un fraude (como me pille un Segadicto me mata). Simplemente, y vuelvo a mi filosofía de siempre, hay juegos buenos y malos, y juegos que calan y otros que no. Todo depende del gusto de las personas.

A Roberto Ajenjo voy a cantarle las cuarenta. ¿Cómo que voy por modas? ¡Como te pesque te descuartizo! Por cierto, tú la sección no te la lees enterita, ¿verdad, majo? Porque las peleas siguen, guapo. Por lo menos, y por suerte, los insultos se han reducido a su mínima expresión, y eso es lo que importa. Que quede claro que esto no es "Moros y Cristianos". Además, los neutros nunca vienen mal en las guerras (somos estupendos espías).

Por último, mi más amarga queja a Hobby Consolas. ¿Qué pasa con vosotros, que ya no ponéis más guías de juegos? Una se descuida y ya no puede escribir para que le solucionen los problemas que tiene con el «Shining the Holy Ark». Así que aprovechando el tirón de esta carta, he decidido pedir lo que me hace un montón de falta. ¡Yo ya estoy harta de quedarme atascada en los juegos! ¡Quiero más guías! Ya estáis advertidos, majos.

P.D: Quiero saludar a Eva Richarte Prieto y decirle que su manga de «Nights» fue el que más me gustó. ¡Sigue dibujando así, guapa!

Medias matemáticas

De Kusanagii a K.T.A.'97

En tu carta a esta sección en el número 76 realizas un "fácil ejercicio" gracias a tu calculadora. Después de analizar tus resultados llegué a la conclusión de que PSX es la la mejor opción, pues obtuvo la media de puntuación más alta. Pero dejaste de lado a Sega Saturn y Game Boy. Aquel mes, Game Boy - según tu fórmula - sería la clara vencedora con un 92 de media, Por lo visto esta consola posee títulos de mayor calidad, ¿no crees? Pues bien, yo también se utilizar una calculadora y calculé el promedio de puntuación de las novedades del número 76. La media de las novedades de PSX es de 86,09 (sin tener en cuenta el "refrito" de «Resident Evil D.C.»). N64 obtiene un 91,50, mientras que Sega Saturn y GB obtienen un 87,6 y un 92, respectivamente. Como ves, ese mes incluso Sega Saturn supera a PSX.

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO Super Nintendo con 2 pad analógicos, 1 pad digital, Action Replay, maletín, cable RCA Stereo, 12 juegos y Nintendo con 2 pads, 4 juegos, ésta con cajas originales, por Nintendo 64 con 1 pad. Preguntar por Juan Manuel. Llamar de 8'00 a 14'00 y de 16'30 a 20'00 h. Tel. 93/ 322 37 20.

CAMBIO CD's con más de 40 demos jugables por Soviet Strike o Wing Commander 4 o bien cambio 6 CD's por Doom, Jungla de Cristal, Fórmula 1 u otro juego de PlayStation. Llamar a partir de las 20'00 horas. Preguntar por Marco Antonio. Tel. 925/ 82 12 36.

CAMBIO V-Rally de PlayStation y FIFA'97 por ISS Pro de la misma consola. Toda España. ¡Urgente! Preguntar por Sebastián. Tel. 96/ 340 81 23.

CAMBIO Ridge Racer de PlayStation por Destruction Derby o Tekken. Preguntar por Juli. Tel. 928/ 26 99 81.

CAMBIO Street Fighter Alpha 2 por Die Hard Arcade de Saturn. Toy Story de Mega Drive por Ranger-X y Cobra por Snatcher de Mega CD. Sólo Madrid. Preguntar por Carlos. Tel. 91/ 378 48 34.

VENTAS

VENDO Super Nintendo con 10 juegos: Mario World, Unirally, Spiderman X-Men, Star Wars, SFII, Donkey Kong Country, Cool Spot, The Duel, Megaman X y Aladdin. Todo por 15.000 ptas. Preguntar por David. Tel.: (91) 671 46 55.

VENDO Toshinden 2 de PlayStation con manual e instrucciones. Precio a convenir. Sólo Barcelona y alrededores. Preguntar por Juan (hijo). Tel.: (93) 780 91 95.

VENDO los juegos: Mickey Land of Illusion, Astérix y Vigilante por 1.500 pta. cada uno. Todos de Master System. Escribir a: Manuel Guerra Prior, c/Gral. Lázaro Cárdenas, 5 loth. 1 2º 2. 14013 (Córdoba).

URGENTE Mega Drive II con un mando y los juegos: Sonic, Sonic 2, Sonic & Knuckles, FIFA Soccer'95, Robocop vs Terminator, Rocket Knight, Dr. Robotnik y más por 8.500 pta. Todo en excelentes condiciones. Preguntar por Juan Antonio. Tel. 958/ 70 26 46.

VENDO Mega Drive con 2 mandos y 3 juegos por 7.000 pta. Sólo Sevilla. Preguntar por Fernando. Tel. 95/ 441 76 13.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Master System II y N64 por Game Boy y PlayStation respectivamente. La Master System II con 3 juegos y la N64 con 2 juegos. Se cambiaría por Game Boy o PlayStation con juegos. Interesados llamar al Tel. 941/ 24 09 75. Preguntar por Chérif. Sólo Logroño.

VENDO O CAMBIO N.E.S. con dos mandos, pistola y 401 juegos. La cambio por cualquier consola de 32 bits con más de 5 juegos. El precio es razonable. Preguntar por Alex. Tel. 986/ 21 15 41.

VENDO Saturn en perfectas condiciones con 3 mandos y 10 juegos. Precio negociable. O cambio por PlayStation con juegos. Interesados preguntar por Sergio. Tel. 985/ 54 44 95.

CAMBIO O VENDO el juego Killer Instinct Gold de Nintendo 64 y compro juegos de la misma consola. Precio a convenir. Preguntar por David. Sólo Madrid y alrededores. Tel. 91/ 677 48 17.

VENDO Super Nintendo con dos mandos y seis juegos por 10.000 pta. También cambio por juego de PlayStation. Interesados llamar al Tel. 91/ 352 32 03. Preguntar por Ricardo.

COMPRAS

¡URGENTE! compro Dragon Ball Z de Mega Drive. Llamar de 22'00 a 22'00 horas. Preguntar por Carlos. Tel. 91/316 56 53.

COMPRO el juego Maniac Mansion para NES. Llamar al Tel. 96/ 374 44 94. Sólo Valencia. Preguntar por Fernando.

DESEARÍA COMPRAR el juego Baku-Baku de Saturn. Interesados llamar al Tel. 93/ 727 87 07. Llamar en horas de comida. Preguntar por Juani.

¡URGENTE! compro Ultimate Mortal Kombat 3 de Mega Drive por 5.000 pta. Llamar de noche. Preguntar por Carlos. Tel. 986/ 31 34 87.

CLUBS

BUSCO chicos/as de entre 13 y 15 años amantes por encima de todo del Rock & Roll y los manga. Escribir a: Paula Arriagada Chapela, c/Cardenal Zapata, 6-D 1º D. 11004 (Cádiz).

BIENVENIDO AL CLUB que más ventajas tiene. Sorteamos consolas. Te mandamos carnet e intercambios de trucos. Envía una carta cont us datos, 100 pesetas, una foto y un truco a: David Rancel Morales, c/Ramón y Cajal, 21-2º Dcha. 38004 (Sta. Cruz de Tenerife).

¿PERDIDO EN ALGUNA FASE?
¿BUSCANDO ALGÚNA SOLUCIÓN PARA TU JUEGO PREFERIDO?

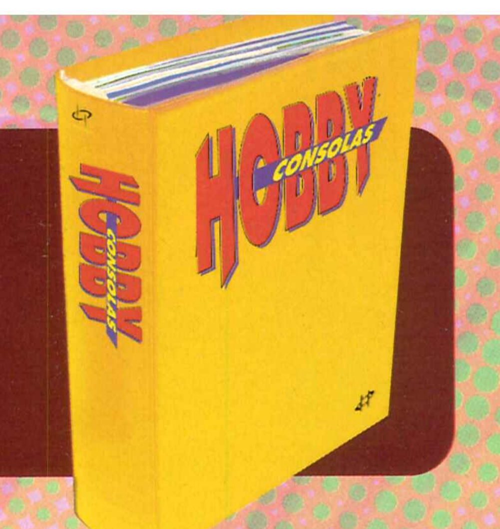
PUES AQUÍ TIENES LA LISTA DE TODOS LOS TRUCOS QUE HEMOS PUBLICADO EN HOBBY CONSOLAS DESDE EL NÚMERO 64 AL 76.

YOSHI'S ISLAND, TINTÍN EN EL TÍBET, BUBSY 2, THEME PARK, SUPER MARIO 64, SONIC 3D, CRASH BANDICOOT, DKC 3, NIGHTS, MARIO KART, FIFA 97, SOUKOBEN, SOVIET STRIKE...

JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Adidas Power Soccer'97	PlayStation	73
Adventures of Lomax,The	PlayStation	75
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien Trilogy	Saturn	66, 69
Alone in the Dark 2	Saturn	72
Amok	Saturn	68, 71
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Area 51	Saturn	74
Athlete Kings	Saturn	65
Atlete Kings	Mega Drive	64
BallBlazer Champions	PlayStation	72
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Black Dawn	PlayStation	69
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bomberman	Saturn	75
Bubble Bobble + R. Island	Saturn	70
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bug Too!	Saturn	75
Burning Road	PlayStation	70, 74
Bust a Move 2	Saturn	75
Bust a Move 2	PlayStation	64
Buster Brothers Collection	PlayStation	75
Casper	PlayStation	74
Christmas Nights	Saturn	68
Command & Conquer	Saturn	69, 70
Command & Conquer	PlayStation	70
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Cool Boarders	PlayStation	74
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Crow 2: City of Angels	PlayStation	72
Crusader: No Remorse	Saturn	70
Crusader:No Remorse	PlayStation	75
Cyberia	PlayStation	64
Darius 2	Saturn	64
Dark Forces	PlayStation	69, 72, 74
Dark Savior	Saturn	72
Darklight Conflict	PlayStation	74, 76
Daytona USA CEE	Saturn	66, 73
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	65
Descent 2	PlayStation	76
Destruction Derby	PlayStation	73
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Arcade	Saturn	72, 73
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Disruptor	PlayStation	68, 70, 72
DKC 3	Super Nintendo	65, 68
Doom 64	N64	73, 75, 76
Dragon Force	Saturn	75
Dynasty Warriors	PlayStation	74
Excalibur 2555 A.D.	PlayStation	72
Extreme G	N64	76
F-1	PlayStation	65, 73
Fade to Black	PlayStation	67, 70
Fantastic Four	PlayStation	76
Felony 11-79	PlayStation	75
Fifa'96	Saturn	72
Fifa'97	PlayStation	75
Fighters Megamix	Saturn	70, 72
Fighting Vipers	Saturn	65, 67
Final Doom	PlayStation	65
Final Fantasy	PlayStation	70
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyle's Quest	Mega Drive	67
Gex	PlayStation	69
Ghen Wars	Saturn	72
Goldeneye	N64	75
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	66
Hardcore 4x4	Saturn	70
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Hércules	PlayStation	75
Hexen	N64	76
Hexen	PlayStation	74
Hexen	Saturn	72
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64, 71
Incredible Hulk,The	Saturn	75
Incredible Hulk,The	PlayStation	73
Independence Day	Saturn	73, 74
Independence Day	PlayStation	70, 72
Iron & Blood	PlayStation	69
Iron Man/X-0 Manowar...	Game Boy	73
Iron Man/X-0 Manowar...	Saturn/PSX	73
ISS 64	N64	71
Jet Raider	PlayStation	70, 71
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Killer Instinct Gold	N64	70, 71, 74, 75
King of Fighters'95	PlayStation	67
Legacy of Kain	PlayStation	68
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lost Vikings 2,The	PlayStation	70
Lylat Wars	N64	73, 75
Machine Head	Saturn	73
Machine Hunter	PlayStation	75, 76
Madden NFL'98	PlayStation	76
Madden'97	PlayStation	65
Madden'97	Saturn	65
Magic Carpet	Saturn	64
Manx TT	Saturn	70, 74
Mario Kart 64	N64	71
Maui Mallard	Super Nintendo	70
Mechwarrior 2	PlayStation	74
Megaman X3	PlayStation	75
Micromachines V3	PlayStation	70, 74
Monster Trucks	PlayStation	72, 73
Mortal Kombat Mithologies	PlayStation	76
Mortal Kombat Trilogy	N64	73
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Mr. Bones	Saturn	70
Nanotek Warriors	PlayStation	71, 72
Nba in the Zone	PlayStation	64
Nba in the Zone 2	PlayStation	70
Nba Jam Extreme	Saturn	66
Nba Shootout'97	PlayStation	73
Need for Speed 2	PlayStation	70, 72
Need for Speed,The	PlayStation	65
Nfl Quarterback Club'97	Saturn	65, 74
Nfl Quarterback Club'97	PlayStation	71
Nhl Faceoff	PlayStation	74
Night Warriors	Saturn	64, 72
Nightmare Creatures	PlayStation	76
Nights	Saturn	65, 66
Norse by Norsewest	Saturn	71
Out Run	Saturn	64
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Porsche Challenge	PlayStation	70, 73, 74
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67, 73
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Quake	Saturn	76
Rage Racer	PlayStation	73, 75
Raging Skies	PlayStation	66
Rainbow Islands	PlayStation	72
Rally Cross	PlayStation	70, 75
Rally Cross	PlayStation	70
Ray Storm	PlayStation	75
Ray Tracers	PlayStation	72
Rebel Assault 2	PlayStation	70, 71
Resident Evil	Saturn	76
Resident Evil	PlayStation	73

SI NO TIENES ESE NÚMERO QUE BUSCAS PUEDES PEDÍRNOSLO POR CORREO, ENVIÁNDONOS EL CUPÓN QUE APARECE EN LA ÚLTIMA PÁGINA DE LA REVISTA, (NO NECESITA SELLO) O POR TELÉFONO, LLAMÁNDONOS A LOS NÚMEROS (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 POR LA MAÑANA HASTA LAS 2 ó POR LA TARDE DE 4 A 6.30.

ADEMÁS, SI GUARDAS LAS REVISTAS PARA CONSULTA, TE RECORDAMOS QUE PUEDES TENERLAS TODAS PERFECTAMENTE ORDENADAS CON LAS TAPAS DE HOBBY CONSOLAS (950 PESETAS), QUE INCORPORAN UN CÓMODO SISTEMA DE PERCHAS PARA QUE TÚ MISMO COLOQUES LA REVISTA MES A MES.



JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer	PlayStation	65
Robopit	PlayStation	65
Robotron X	PlayStation	73
Samurai Shodown 3	PlayStation	75
Sega Ages	Saturn	65
Sega Touring Car	Saturn	76
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
SF Alpha 2	PlayStation	66, 67
SF Alpha 2	Saturn	64, 66
SF Ex Plus	PlayStation	76
Shadows of the Empire	N64	68, 73, 74
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Sky Target	Saturn	76
Slam 'N' Jam'96	Saturn	65
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	Mega Drive	67
Sonic 3D	Saturn	67
Sonic Jam	Saturn	76
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Soviet Strike	PlayStation	66
Space Jam	PlayStation	66, 69
Speedster	PlayStation	74
Spider	PlayStation	69, 71, 72
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Steel Harbinger	PlayStation	76
Story of Thor 2	Saturn	67
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	Saturn	71
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	PlayStation	71
Syndicate Wars	PlayStation	76
Tekken 2	PlayStation	66, 70, 72
Tekken 2	PlayStation	66
Tempest X3	PlayStation	68, 74
Tenka	PlayStation	73
Theme Park	PlayStation	70
Theme Park	Saturn	64
Three D. Dwarves	Saturn	75
Tiger Shark	PlayStation	71, 75
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tibet	Game Boy	65
Tintín II	Game Boy	71
Titan Wars	Saturn	70
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden URA	Saturn	69
Total NBA'96	PlayStation	72
Track & Field	PlayStation	66, 73
Turok	N64	68, 71, 74
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
UMK 3	Mega Drive	67
UMK 3	Saturn	64, 66, 67
UMK 3	Super Nintendo	66
V-Rally'97	PlayStation	76
V-Tennis	PlayStation	75
Virtua Cop 2	Saturn	68, 70
Virtual-On	Saturn	73
Vmx Racing	PlayStation	76
VR Baseball'97	PlayStation	72
Warcraft 2	Saturn/PSX	72
Wargoods	PlayStation	74
Wild Guns	Super Nintendo	65
William Arcade's Greatest...	PlayStation	65
Wing Commander 4	PlayStation	75
Wipeout 2097	PlayStation	65
World Series Baseball 2	Saturn	72
WWF	PlayStation	67
X-Men 2	Mega Drive	67
X2	Saturn	70
Xevious 3D	PlayStation	75
Yoshi's Island	Super Nintendo	66

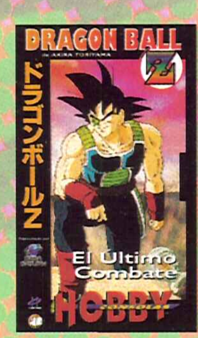
CONSIGUE AHORA ADEMÁS TU VÍDEO MANGA CON LOS NÚMEROS: 66, 68, 70, 72, 73, 74, 75 Y 76 DE HOBBY CONSOLAS.



Nº66 ESTALLA EL DUELO



Nº 68 LOS GUERREROS DE PLATA



Nº 70 EL ÚLTIMO COMBATE



Nº 72 UN FUTURO DIFERENTE



Nº 73 RANMA 1/2. NIHAO MI CONCUBINA



Nº 74 STREET FIGHTER. DATA 1

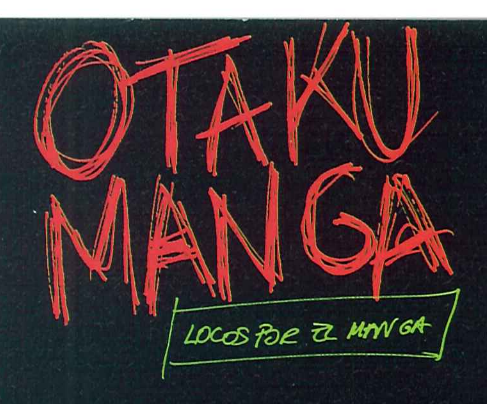


Nº 75 STREET FIGHTER. DATA 2



Nº 76 STREET FIGHTER DATA 3





Este mes en Otaku Manga os ofrecemos un breve repaso a lo que ha sido y es actualmente Evangelion. Aquí tenéis algunas de las novedades japonesas basadas en esta misma serie que promete convertirse en un fenómeno de importantes dimensiones. Al tiempo.

EVANGELION: el secreto del éxito

Llegó, batió records en despertar el interés general, y desapareció de su país de origen dejando tras de sí un rastro que nosotros hemos seguido apasionadamente. Evangelion se ha posado en España, y todo marcha según lo previsto. El manga y el anime están servidos, y las tiendas especializadas en material de importación se han visto "obligadas" a poner a la venta los productos típicos (maquetas, llaveros, posters, etc).

Pero, ¿cómo ha llegado a convertirse este manga en una obra de culto en nuestro país? ¿De qué puede disfrutar actualmente el "Evadicto" español? Echad un vistazo a este reportaje y os enteraréis de todo lo relacionado con este imparable fenómeno.



Las tiendas: primer agente de expansión.

Los avispados vendedores de merchandising de importación nos hacen llegar material EVA desde hace ya 2 años, previendo el éxito de esta serie. No se equivocaban mucho cuando llenaban sus vitrinas con imágenes de las "sexis" chicas protagonistas, estampadas en posters, llaveros, tarjetas... Ellos fueron posiblemente los primeros en hacernos llegar Evangelion.



Los fanzines: fuente de información.

Evangelion no tardó mucho en estar en boca de cualquier otaku principiante. Eso sí, muy poca gente se enteraba de lo que iba la cosa. Y es que el argumento puede dar lugar a confusiones si no se está debidamente informado de cada detalle. Precisamente por esto, algunos fanzines daban una información a veces algo errónea. Para bien, o para mal, ahí estaban ellos desde el principio.

De entre los fanzines españoles que han dedicado paginas a Evangelion, os recomiendo el numero 5 de YAMATAI, que aún debe andar por las librerías especializadas. En él encontraréis un resumen de toda la serie, las películas, los personajes y cualquier dato medianamente interesante.

El anime, el vehículo más fácil.

Manga Video puso a la venta el pasado año las tres primeras cintas de EVA. Siendo el total a publicar de 10 cintas, y a una lentitud aproximada de 1 cinta cada 2-3 meses, tal vez podamos disfrutar de toda la serie antes de que acabe el año.

De estos 9 episodios editados, que podemos definirlos como "presentación de personajes", los otakus que no sepan de lo que va la serie aún no se habrán empezado a plantear las cuestiones principales que ésta propone (por cierto, que si no conocéis el argumento, os recuerdo que este es el segundo Otaku Manga dedicado a Evangelion).

Podemos dar las gracias a Manga Video por acertar plenamente en el doblaje. Solo cabe destacar un par de fallos, como es llamar EVAN a los EVAs y Asuka Landay a Asuka Langley. Esperemos que con el tiempo se corrijan.



Estas son las carátulas de de los tres primeras cintas de la serie que han aparecido en España.









Lo más clásico: el manga.

Coincidiendo con la aparición de la primera cinta de video de la serie, Norma Editorial puso a la venta el numero 1 (de 6) de la versión manga de EVA.

Aunque actualmente la colección ha sido editada al completo, aquellos que la han seguido habrán podido comprobar que los 6 números abarcan tan solo el contenido de las dos primeras cintas de video. Esto se debe a que su autor, Yoshiyuki Sadamoto (el diseñador original de la serie) es bastante lento a la hora de hacer mangas (de ahí la calidad tan alta que da a los dibujos de los personajes) y ha estado recopilando en Japón todo lo que ha dibujado hasta el momento en 4 volúmenes, de los cuales 3 componen la edición española. Veremos cuándo sale aquí el cuarto.

Para quienes no estén muy seguros de si comprarse el manga o no, diré que existen varias diferencias entre éste y el anime. La serie está enfocada más hacia los momentos de acción, mientras que el manga aborda con más profundidad el estudio de personajes.

Aunque pueda parecernos un error de traducción, a los Angeles les llaman Apóstoles. En realidad esto no es un fallo, ya que el nombre japonés con el que se les conoce es "Shito", que traducido literalmente es "apóstol".

Colección de parodias eróticas.

Tan obvio es que existen páginas de InterNET, como que existen parodias eróticas. Teniendo en cuenta que la propia serie rebosa erotismo por los cuatro costados, la imaginación de los mangakas principiantes no necesita irse muy lejos para conseguir un producto sumamente atractivo para quienes buscan este tipo de material.

No son pocas las publicaciones niponas que han llenado varios tomos recopilando fanzines sin derechos de autor basados en Evangelion. Aquí podréis ver algunos ejemplos. Y no, por ahora no los venden en nuestro país (y si los venden, me lo hacéis saber...). Por cierto, que también existen 3 películas de anime erótico. Las animaciones son penosas, pero la calidad del dibujo es muy alta.



También en las autopistas de la información.

Como cualquier tema que se nos pase por la cabeza, Evangelion tiene cabida en InterNET, y como es lógico por su fama, existen una gran cantidad de páginas dedicadas a sus personajes y episodios. Por desgracia, la mayoría están en japonés.



Las ineludibles bandas sonoras.

La banda sonora ha sido tan exitosa que raro es el "mangadicto" que no sabe tararear alguna de sus canciones.

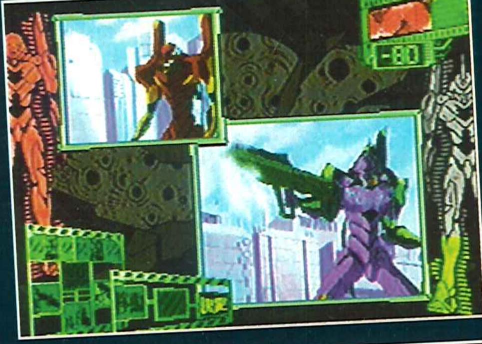
Aunque en el anterior comentario de Eva os hable de 3 CDs, actualmente podemos encontrar en nuestro país hasta 5 CDs. El cuarto se llama "Adition", y contiene la BGM con la que finalizaba la serie. El quinto se llama "The End of Evangelion", y se compone de la BGM extraída de la segunda película. Existe otro CD que no se ha visto por aquí, que contiene la BGM de la primera película, así como un buen puñado de singles que tampoco se pueden adquirir en las tiendas normales.



Y por fin los videojuegos

Era lógica la rápida aparición en Japón de videojuegos basados en Evangelion. En este terreno, quien salió claramente beneficiada fue Sega, ya que por acuerdo con BANDAI se quedaba con la exclusiva en el campo de las consolas. De este modo, se pusieron a la venta el año pasado 2 juegos «1st Impression» y «2nd Impression».

1st IMPRESSION:





Después de pasar una gran cantidad de horas con el pad os aviso que este juego es básicamente incontrolable para quien carezca de grandes conocimientos de idioma japonés. Ahí es nada.

El juego se compone de una sucesión de animaciones que irán variando dependiendo de las opciones que tomemos. Es decir, aparece la intro de la serie (en formato de video), comienza un episodio típico de la serie, y durante los cinco primeros minutos lo único que hacemos es ver animación. Pasado este tiempo se nos ofrecen opciones y dependiendo de lo que escojamos el episodio irá cambiando. Los combates se basan en parar una ruleta de tres marcadores (como si de una máquina tragaperras se tratase), que determinarán el ataque que el EVA efectuará al enemigo.

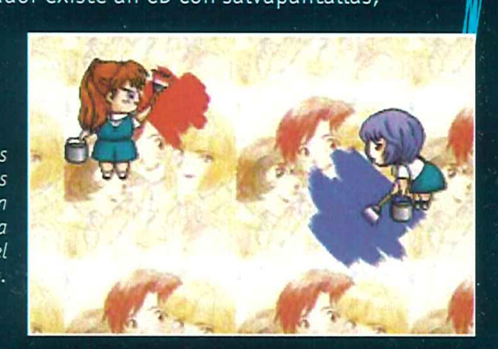
Una vez hemos acabado la fase, ésta se convierte en un episodio que se guarda en la memoria de la consola, y que podremos ver cada vez que lo deseemos, incluyendo la presentación y el cierre originales cantados.

Se lo recomiendo a quienes flipan literalmente con la serie, porque todos los demás lo van a pasar bastante mal...

Alguna cosa más.

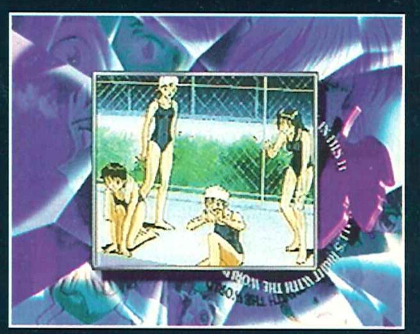
Existe un tercer juego de Evangelion, pero esta vez para Windows95 y Mac, que no ha llegado a mis manos, aunque sí que he podido ver imágenes por InterNET y alguna que otra revista.

También para ordenador existe un CD con salvapantallas, ilustraciones, juegos cutres y chorradas varias de Evangelion.



Aquí tenéis uno de los múltiples salvapantallas para ordenador que circulan en el mercado. Una clara muestra de la fuerza del fenómeno Evangelion.

2nd IMPRESSION:









La segunda entrega de Evangelion se basa igualmente en la sucesión de animaciones, con opciones de decisiones a tomar por nosotros. Pero en lo que a los combates se refiere, la cosa cambia, y mucho.

Para empezar, nos da la opción de cubrirnos, atacar o proteger. En caso de atacar, lo haremos afinando la puntería del EVA mediante una ruleta que indica la estabilidad. Este tipo de batalla es muy controlable y podremos hacernos dos o tres episodios seguidos sin problemas. Pero solo los más habilidosos lograrán sacar, a base de ir trasteando con las opciones y de hacer combates espectaculares, los diez episodios que existen.

Además, esta segunda parte nos va obsequiando con regalos según nos vamos haciendo episodios, tal y como sucede en «Christmas NiGHTS». También oculta un karaoke con la canción de la intro.

Este segundo juego sí que se lo recomiendo a quienes disfrutan de Evangelion asiduamente. Además, trae un "Single" en su interior de regalo, con 2 canciones cantadas nuevas y sus respectivas versiones para hacer karaoke.

Resultado:

Manga, anime, videojuegos, fanzines, Cds, tarjetas, figuras, parodias... Aunque todo esto parece lo típico en una serie de anime, si alguna vez probáis algo bajo el título de Evangelion comprobaréis que no nos hayamos ante algo nuevo y no los típicos episodios de Songokuh...

Matta Raigetsu!!



SEGA SATURN
CENTRO MAIL
www.centromail.es
envíos
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 750 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
BALEARES 1.000 PTAS.
Oye!
¡¡ MIRA !!
CONSOLA SATURN
¡¡ qué precio !!
19.900
Haz tu pedido por teléfono
902·17·18·19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h
SATURN + TOMB RAIDER
24.900
PERIFERICOS
CABLE RF 4.990
CONTROL PAD 3D 6.990
CONTROL PAD 8 BOTONES 3.990
CONTROL PAD INFRARED 12.490
JOYSTICK ARCADE SATURN STICK 4.950
VOLANTE RACER LEADER 32 12.990
JUEGOS SATURN
DUKE NUKEM 3D P.V.P. - 8.990
NBA ACTION '98 P.V.P. - 9.490
QUAKE P.V.P. - 8.990
RESIDENT EVIL P.V.P. - 9.490
SEGA TOURING CAR P.V.P. - 8.990
SONIC R P.V.P. - 8.990
THE LOST WORLD P.V.P. - 8.990
WORLDWIDE SOCCER '98 P.V.P. - 9.490
SEGA
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE MEGADRIVE - 4990
LIGHT CRUSADER MEGADRIVE - 2990
PINOCCHIO MEGADRIVE - 4990
SUPER COLUMNS GAME GEAR - 990
OFERTA
AMOK P.V.P. - 3.990
ATLANTIS P.V.P. - CONS
BAKU BAKU ANIMAL P.V.P. - 3.990
BATTLE STATIONS P.V.P. - 3.990
BLACK DAWN P.V.P. - 7.990
BLAM! MACHINEHEAD P.V.P. - 4.990
BOMBERMAN P.V.P. - 9.490
BUST-A-MOVE 3 P.V.P. - 6.490
CROC P.V.P. - 8.490
CRUSADER - NO REMORSE P.V.P. - 2.990
CYBERIA P.V.P. - 3.990
DARIUS II P.V.P. - 3.990
DARK SAVIOUR P.V.P. - 8.990
DARKLIGHT CONFLICT P.V.P. - 2.990
DICSWORLD II P.V.P. - 9.490
DOOM P.V.P. - 7.990
DRAGON FORCE P.V.P. - 9.490
DRAGON HEART P.V.P. - 7.990
ENEMY ZERO P.V.P. - 9.490
FIFA RAM'98 P.V.P. - 8.490
FIGHTERS MEGAMIX P.V.P. - 9.490
FIGHTING VIPERS P.V.P. - 2.990
FORMULA KARTS P.V.P. - 9.490
GHEN WAR P.V.P. - 2.990
HEXEN P.V.P. - 7.990
IRON MAN X-0 MANOWAR P.V.P. - 7.990
KING OF FIGHT.'95 P.V.P. - 9.490
KRAZY IVAN P.V.P. - 8.990
LAST BRONX P.V.P. - 8.990
MADDEN NFL'98 P.V.P. - 8.990
MANX TT P.V.P. - 5.990
MARVEL SUPER HEROES P.V.P. - 7.990
MIGHTY HITS P.V.P. - 3.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY P.V.P. - 6.490
NASCAR'98 P.V.P. - 8.990
NBA JAM EXTREME P.V.P. - 6.990
NBA LIVE'98 P.V.P. - 8.990
NHL ALL STARS HOCKEY '98 P.V.P. - CONS
PANDEMONIUM P.V.P. - 8.490
PGA TOUR 97 P.V.P. - 3.990
PRO PINBALL P.V.P. - 3.990
ROBO PIT P.V.P. - 3.990
SCORCHER P.V.P. - 3.990
SEGA AGES P.V.P. - 2.990
SONIC JAM P.V.P. - 8.990
SOVIET STRIKE P.V.P. - 3.990
SPACE JAM P.V.P. - 8.990
STEEL SLOPE SLIDERS P.V.P. - CONS
SUPER PUZZLE FIGH. II P.V.P. - 3.990
SWAGMAN P.V.P. - 9.990
THE CROW P.V.P. - 7.990
TOMB RAIDER P.V.P. - 5.990
TRASH IT P.V.P. - 6.990
TUNNEL B-1 P.V.P. - 4.990
VIRTUA FIGHTER KIDS P.V.P. - 4.990
VIRTUAL ON P.V.P. - 3.990
WARCRAFT II P.V.P. - 8.990
WINTER HEAT P.V.P. - CONS
WIPE OUT P.V.P. - 4.990
WIPE OUT 2097 P.V.P. - 9.490



PERIFERICOS

Periférico	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
CONTROL PAD COLOUR COMMANDER (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE)	2.990
CONTROL PAD COLOUR PLUS JOYTECH (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, GRIS, NEGRO)	3.490
CONTROL PAD NEGCON	6.490
CONTROLLER	3.500
CONTROLLER + MEMORY + MALETIN	6.250
EXTENSION CABLE	1.500
JOYSTICK ANALOG	10.990
JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE	6.990
LINK CABLE	3.500
MEMORY CARD	2.750
MEMORY CARD PLUS JOYTECH (ROJO, TRANSPARENTE, GRIS)	5.990
MEMORY CARD SONY COLOR	2.750
MOUSE (RATON)	4.200
MULTI TAP	5.500
PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS	11.990
PISTOLA HYPER BLASTER	5.900
PISTOLA PREDATOR	7.990
RFU ADAPTOR	3.500
VOLANTE RACE LEADER 32	12.990

JUEGOS PLAYSTATION

Juego	P.V.P.
4-4-2 SOCCER	3.990
ACE COMBAT 2	7.490
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	3.990
ACTUA SOCCER 2	7.990
ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97	6.490
AGENT ARMSTRONG	7.290
AIR COMBAT (PLATINUM)	3.990
AIR RACE	8.990
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	3.990
ARK OF TIME	8.990
AUTO DESTRUCT	7.990
BATTLESPORT	7.990
BLAM! MACHINEHEAD	4.990
BROKEN SWORD II	7.990
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	3.990
CAESAR'S PALACE	7.990
CHRONICLES OF THE SWORD	3.990
COLONY WARS	6.990
CONTRA	8.990
COURIER CRISIS	8.990
CRITICAL DEPTH	6.990
CROC	7.490
CRUSADER - NO REMORSE	3.990
CRYPT KILLER	8.990
CYBERIA	3.990
DARK FORCES	7.990
DARKLIGHT CONFLICT	3.990
DESTRUCTION DERBY (PLATINUM)	3.490
DEVIL'S DECEPTION	8.990
DISCWORLD II	6.990
DUKE NUKEM	8.990
DYNASTY WARRIORS	7.990
EL MUNDO PERDIDO	7.490
EXCALIBUR 2555 AD	7.990
FADE TO BLACK (PLATINUM)	3.990
FANTASTIC FOUR	8.990
FATAL FURY REAL BOUT	6.490
FELONY 11-79	7.990
FIGHTING FORCE	8.490
FLOATING RUNNER	7.490



Juego	P.V.P.
FORMULA I'97	7.990
FORMULA KARTS SPECIAL EDITION	7.990
FROGGER	6.990
G-POLICE	6.990
GEX	4.990
GRID RUN	2.990
HERC'S ADVENTURES	6.990
HERCULES	7.490
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	8.990
IRON & BLOOD	3.990
JERSEY DEVIL	7.990
KING OF FIGHTERS 95	6.490
KURUSHI	6.490
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	3.990
LETHAL ENFORCERS	7.990
LOADED (PLATINUM)	3.990
LOMAX	3.990
MADDEN NFL '98	7.990
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	7.990
MARVEL SUPER HEROES	7.990
MAXIMUM FORCE	6.990
MDK	7.990
MONOPOLY	6.990
MONSTER TRUCKS	7.490
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	6990
MOTO RACER	7.490
MOTOR MASH	6.990
MOTOR TOON 2	6.990
MYST	3.990
NAMCO MUSEUM VOL 4	6.490



Ven a conocer los Centros Mail

Somos ya más de cincuenta en España





NINTENDO 64





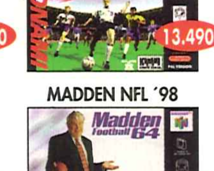

- BLAST CORPS - 9.490
- BOMBERMAN 64 - 8.490
- CHAMELEON TWIST - 10.490
- CLAYFIGHTER 63 1/3 - 13.990
- CRUISIN´ USA - 6.990



- DARK RIFT - 13.490
- DIDDY KONG RACING - 8.490
- DOOM 64 - 13.990
- DUKE NUKEM 64 - 13.490
- EXTREME G - 13.490







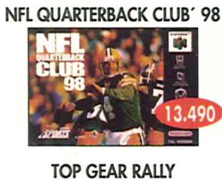
- F1 POLE POSITION 64 - 12.490
- FIFA RUMBO AL MUNDIAL ´98 - 12.990
- GOLDEN EYE 007 - 8.490
- HEXEN 64 - 12.990
- INT´L SUPERSTAR SOCCER 64 - 13.490

- KILLER INSTINCT GOLD - 9.490
- LAMBORGHINI - 13.490
- LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) - 9.990
- MACE - 13.490
- MADDEN NFL ´98 - 12.990






- MARIO KART 64 - 9.490
- MISCHIEF MAKERS - 8.490
- MORTAL KOMBAT TRILOGY - 13.990
- MULTI RACING CHAMP. - 13.490
- NBA HANGTIME - 13.990







- NFL QUARTERBACK CLUB´ 98 - 13.490
- PILOTWINGS 64 - 7.490
- SAN FRANCISCO RUSH - 13.490
- STAR WARS: SHADOW OF EMP. - 9.990
- SUPER MARIO 64 - 9.490






- TOP GEAR RALLY - 14.490
- TUROK - 9.990
- WAR GODS - 12.490
- WAVE RACE 64 - 9.490
- WAYNE GRETZKY´S 3D HOCKEY - 13.990



- MEMORY CARD COLORES - 2.990 (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL, TRANSP.)
- MEMORY CARD PLUS COLORES - 4.990 (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, GRIS, TRANSP.)
- MANDO DE CONTROL COLORES - 5.990 (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL)
- JOLT PACK - 2.990 (GRIS, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL)





- CONTROLLER - 4.990
- CABLE RF - 2.990
- MEMORY PAK - 2.990




- PER4MER RACING WHEEL + PEDALES - 11.990
- CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 - 4.990
- CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64 - 3.990





- CABLE EXTENSION - 1.990
- RUMBLE PAK - 3.490
- VOLANTE RACE LEADER 64 - 13.990

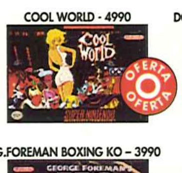


SUPER NINTENDO





- MANDO DE CONTROL - 2.990
- CONTROL PAD INFRARED - OFERTA 1.990









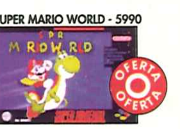
- COOL WORLD - 4990 (OFERTA)
- DONKEY KONG COUNTRY-5990 (OFERTA)
- DONKEY KONG COUNTRY 3-9990
- EL LIBRO DE LA SELVA - 6990
- EL REY LEON - 6990
- F-ZERO - 4990 (OFERTA)
- G.FOREMAN BOXING KO - 3990 (OFERTA)
- ILLUSION OF TIME - 5990 (OFERTA)
- INT. SUPERS. SOCCER DELUXE - 6990
- KIRBY´S GHOST TRAP - 4990 (OFERTA)
- LOS PITUFOS 2 - 9990
- LUCKY LUKE - 10.990











- OSCAR - 8990
- PINOCCHIO - 9990
- POWER RANGERS ZEO - 8990
- PRINCE OF PERSIA 2 - 10990
- REALM - 9990
- SECRET OF EVERMORE - 5990 (OFERTA)
- SPACE ACE - 4990 (OFERTA)
- STREET RACER - 4990 (OFERTA)
- SUPER MARIO WORLD - 5990 (OFERTA)










- SUPER MARIO WORLD 2-9990
- SUPER SOCCER - 4990 (OFERTA)
- SUPER STAR WARS - 6990
- SUPER ST. FIGHTER II - 5990 (OFERTA)
- SUPER TENNIS - 4990 (OFERTA)
- SYVALION - 3990 (OFERTA)
- T2 JUDGMENT DAY - 4990 (OFERTA)
- TERRANIGMA - 9990
- TETRIS & DR. MARIO - 4990 (OFERTA)












- TETRIS ATTACK - 6990
- TIMON Y PUMBA - 6990
- TINTIN, TEMPLO DEL SOL - 8990
- TOY STORY - 8990
- WARPSPEED - 4990 (OFERTA)
- WHIZZ - 9990
- WING COMMANDER SEC MIS-4990 (OFERTA)
- WINTER GOLD - 10990
- WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990 (OFERTA)

HOBBY shopping

SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

(91) 654 61 86

(91) 654 81 99

¡¡LLÁMANOS!!

Si tienes una tienda de videojuegos, no dejes pasar la oportunidad de anunciarte en este espacio.

DREAM GAMES

PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
Telf: 91) 5232087 - 929 11 81 51

Telf. Pedidos Madrid y fuera Madrid
91-523 20 87 - 929 11 81
Horario: 10,30 a 20,30 De Lunes a Sábados

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
JAPÓN USA EUROPA
PSX - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO CD / Z - NEO GEO CARTUCHO - PC ENGINE / DUO R.
Distribuímos a tiendas. Compra Venta.
Cambio de juegos de 2ª mano. 32 y 64 bits

NUEVA TIENDA	NUEVA TIENDA	NUEVA TIENDA
Ponzano, 72 Madrid. Telf: 554 26 78	Sierra Toledana nº 23 Madrid. Telf: 437 49 79 Zona Vallecas-Moratalaz	Hilarión Eslava nº 30 Madrid. Telf: 543 47 04 Zona Moncloa

TRIMESTRE ESPECIAL EN JUEGOS Y ACCESORIOS
2X1 COMPRA UN JUEGO Y LLÉVATE OTRO
(SOLO EN JUEGOS DE IMPORTACION)

PLAYSTATION	NINTENDO 64	SATURN	NEO GEO
TENCHU	NBA IN THE ZONE 98	WINTER HEAT	LAST BLADE
R TYPES	TENEIGATY S. BOARDING	BURNING RANGERS	SHOCK TROOPERS
X MEN VS S. FIGHTER EX	SUPER ROBOT SPIRITS	DUNGEONS & DRAGONS	PULSTAR 2
DEAD OR ALIVE	G.A.S.P	VAMPIRE SAVIOR	OVER TOP

ENVÍOS A TODA ESPAÑA



Si quieres ser socio y recibir el catálogo. Tienes dos opciones:



ENVÍOS A TODA ESPAÑA
957- 401 003

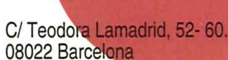
C/Don Lope de los Ríos, 28. (Valdeolleros/Sta.Rosa)
Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)

*NOVEDADES con descuentos de hasta de 1.000 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto. PC- CDROM 15%.
*CAMBIO (2ª mano x 2ª mano) y (2ª mano x Novedad).
*VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.

Para todas las consolas y PC CD-ROM

¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:
MICRO GAMES
C/ Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
y recibirás este estupendo CATÁLOGO Nº 6 de 20 pág. con NOVEDADES, CAMBIO, Y 2ª MANO.

¡¡Llámanos!!
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete!
RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO



Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas.
- Nintendo 64.
- Dragon Ball Hyper Dimension (SNES versión pal).
- Juegos de Rol

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona
Tf. y Fax: 93 4185960









• ÚLTIMAS NOVEDADES
• GRANDES OFERTAS
• Compramos y vendemos juegos usados al "AL MEJOR PRECIO" (N 64, Saturn, PSX, M.Drive, Super Nintendo, Game Boy)

¡¡¡ LLÁMANOS !!!

** MEGANIVEL **

CLUB DE CAMBIO: SÓLO 1.000 PTAS.
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CADIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400
• Artículos Manga



c/ Arenal 8.1º 28013.Madrid. TLF:523 23 93	C/ Benito Gutierrez 8 28.008. Madrid. TLF: 549 78 25

- TODO EN IMPORTACION PARA TU CONSOLA
- CAMBIO DE JUEGOS TODOS LOS SISTEMAS
- COMPRA Y VENTA DE JUEGOS USADOS
- JUGUETES DE COLECCION
- UPS. ENTREGA EN 24 HORAS







GAME MASTER

GRAN VIA 80, 2 PLANTA MTR-PLZ ESPANA
TLF/FAX: (91) 548 42 21 CP 28013
LUNES A SABADO 10:30 - 2:00 4:30 - 8:30

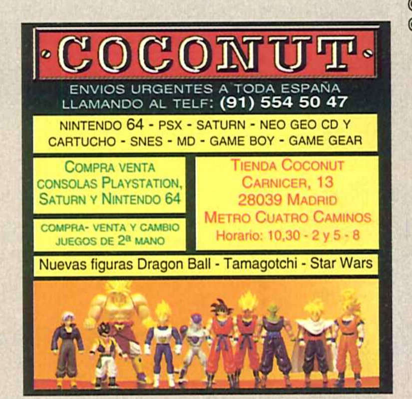


PSX: BIO HAZARD 2, XENOGEAR, SAMURAI SPECIAL, X-MEN VS. S.F., FAIRLAUD STORY

NEO GEO: SHOCK TROOPERS, PULSTAR 2, THE LAST BLADE

SATURN: PANZER GRAGOON R.P.G., DRAGON FORCE II, WINTER HEAT, FAIRLAND SAGA, REAL BOUT SPECIAL

COMPRA-VENTA DE SEGUNDA MANO.
CLUB DE CAMBIO. OFERTAS IMPORTACION.
DISTRIBUIMOS A TIENDAS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.





TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

C/Tres Cruces, 6. Telf.: (91) 522 32 44
Metro Gran Vía

ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
MADRID: Envío a domicilio

Recorta este anuncio y presentándolo obtendrás un descuento de 600 pesetas en alquiler o compra. Oferta válida hasta el 25/2/98.



NAGANO WINTER OLYMPICS'98

NAGANO
OLYMPIC WINTER GAMES
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

El desafío y la gran emoción hasta el límite:

16 países participan en las 12 pruebas Olímpicas de Nagano. La pista de hielo se convierte en un infierno blanco. Sólo cuenta ganar el oro, porque en Nagano la competición es despiadada: hasta 3 niveles te esperan. Suerte.

Konami tiene la licencia original: Los Juegos Olímpicos de Invierno de 1998 de Nagano para PlayStation y Nintendo 64. ¡Que comiencen los juegos!







